THÁNG 03.2005 SỐ 16
PC WORLD VIETNAM
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH ● CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

ĐẾ CHẾ PHỤC HẬN

ARMIES OF EXIGO

Giá: 7000 đồng

THÁNG 3.2005 - SỐ 16

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm, Huỳnh Minh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thanh Long

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

6 **Armies of Exigo – Đế chế phục hận**

2 **Soldiers: Heroes of WWII – Anh hùng thời chiến**

10 **Vampire: The Masquerade - Bloodlines – Truyền thuyết ma cà rồng**

13 **Forgotten Realms: Demon Stone – Hòn đá ma thuật**

16 **Mercenaries – Chiến binh tự do**

20 **Champions Return to Arm – Các nhà vô địch trở lại**

22 **Saga of Stone – Tiểu anh hùng Stone**

ĐIỂM GAME

23 **Ostrich Runner – Cuộc đua đà điểu**

24 **Wings of War – Trận chiến trên không**

25 **Total Club Manager 2005 – Quản lý câu lạc bộ bóng đá**

26 **MTX Mototrax – Vượt qua thử thách**

27 **Constantine – Chiến đấu cùng John**

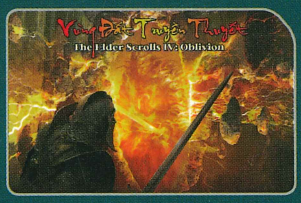
28 **Shadow of Rome – Người hùng thành Rome**

SẮP PHÁT HÀNH

30 **Cossacks II: Napoleonic Wars – Cuộc chiến của Napoleon**

32 **Doom 3: Resurrection Of Evil – Ác quỷ hồi sinh**

33 **The Elder Scrolls IV: Oblivion – Vùng đất truyền thuyết**



34 **Unreal Championship 2: The Liandri Conflict – Lấp lánh trên Xbox Live**

CŨ MÀ HAY

36 **American McGee's Alice - Alice cứu xứ sở thần tiên**

TRỢ GIÚP

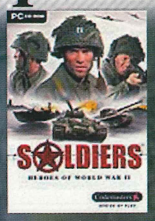
38 **Cheatcode**

PHẦN CỨNG

39 **Chơi game phải có... "đồ chơi"**

SOLDIERS™

HEROES OF WORLD WAR II



Nhiều "bug" nhỏ xảy ra trong suốt quá trình chơi, cơ chế đồ họa nặng nề. Đối với nhiều gamer, đây có thể là "dấu chấm hết" cho một trò chơi, thế nhưng với Soldiers: Heroes of WWII thì không hẳn thế, bởi càng chơi càng bị cuốn hút bởi vẻ quyến rũ của nó.

Anh hùng thời chiến

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

SOLDIERS: HEROES OF WWII	
PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Best Way
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	30/06/2004
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	P4 2GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 128 MB Ti4200 hoặc tương đương, HDD 1,5 GB, Windows 98 SE/ME/2000/XP

Lấy bối cảnh cuộc chiến thế giới thứ hai làm nền cho câu truyện, Soldiers: Heroes of WWII (SHW2) có lối chơi theo kiểu "Squad-based strategy" (chiến thuật nhóm) tương tự như dòng game Commandos lừng danh. Người chơi được giao điều khiển một nhóm biệt kích nhỏ cùng với nhiệm vụ dẫn dắt nhóm quân khiêm tốn này hoàn thành các sứ mạng được giao trong suốt gần 30 màn chơi, trải dài trên 4 chiến dịch khác nhau dành cho phần chơi đơn: Liên Xô (cũ), Anh, Mỹ và Đức. Các nhiệm vụ có thể là phòng thủ chống trả, phục kích, tấn công hay lấy cắp một bí mật quân sự nào đó. Cũng như Commandos, trò chơi cho phép bạn tương tác với bất kỳ vật thể nào có mặt trong màn chơi, từ việc thu lượm những món đồ "rơi rớt" trên đường, trong các thùng gỗ hay xác chết, cho tới việc sử dụng tất cả các loại khí tài như tăng, xe tải, ụ súng máy, súng phòng không... Không chỉ vậy, người chơi còn có thể tận dụng các công trình, địa hình khác nhau để làm nơi ẩn nấp hay tạo lợi thế cho mình trong các cuộc giao tranh. Bên cạnh đó, một khi đã kết thúc phần chơi chiến dịch (hoặc đã "chán chê" với nó!), SHW2 còn có thêm mục chơi Bonus với các màn độc lập mà bạn có thể "action" ngay bất kỳ lúc nào thích, mà không cần phải theo tuần tự như trong phần chiến dịch. Ngoài ra, mục chơi mạng với chế độ Co-op, sẽ thỏa mãn những gamer yêu thích kiểu "nội dung chơi đơn lồng trong chơi mạng" (Hiện SHW2 đã có bản cập nhật mới nhất dành cho phần mạng với nhiều kiểu chơi mới như Deathmatch, Assault, King of the Hill, Victory Points và Escort, với dung lượng khá lớn: 160 MB).

NHẬN ĐỊNH

28 màn chơi (gồm 21 màn chính + 7 màn thưởng), là một con số vừa đủ so với "chuẩn" của dạng chơi chiến thuật nhóm mà SHW2 mang lại. Nếu so sánh với loạt game Commandos ở mặt "bên ngoài", thì trò chơi này nhỉnh hơn một chút về số lượng màn. Thế nhưng khi xét "bên trong" thì SHW2 lại ngắn hơn và thật sự chưa "đã" đối với các gamer. Tại sao? Vì trò chơi tuy có 4 chiến dịch nhưng chúng lại rời rạc và mỗi chiến dịch chỉ có từ 5 tới 7 màn dài ngắn khác nhau nên không tạo được cảm giác liên tục về mặt nội dung (dù có chung một bối cảnh), trong khi Commandos lại là một "khối" liền lạc từ đầu tới cuối. Chính vì điều này, khi chơi bạn có cảm giác bị "hụt" và luyến tiếc mỗi khi hoàn tất một chiến dịch.

Ngoài khả năng phân bố màn của game có phần "yếu", thì lối chơi theo dạng chiến thuật nhóm của SHW2 chưa vững chắc. Theo nhận xét riêng, tất cả các nhân vật mà bạn điều khiển đều có kỹ năng như nhau, không có sự khác biệt rõ rệt như trong Commandos. Chính vì vậy trong quá trình chơi, bạn thường chỉ sử dụng một nhân vật để làm nhiệm vụ thay vì chơi cả nhóm. Do đó sự thú vị của trò chơi phần nào bị vơi đi. Một điểm đáng phàn nàn khác là phần hướng dẫn chơi ban đầu. Theo lệ thường, các câu thoại hướng dẫn cũng như nhiệm vụ đều được lưu lại để người chơi có thể xem lại. Phần hướng dẫn của SHW2 lại thiếu chức năng này, nên đôi lúc lỡ tay nhấn qua thì bạn đành phải tự "mò" hoặc chơi lại màn huấn luyện đó.

Bù lại những phàn nàn kể trên, điểm mạnh trong cách chơi của SHW2 mà tôi đánh giá rất cao chính là khả năng tương tác với môi trường và các đối tượng rất tốt (hơn cả Commandos - NV): từ những tình huống nhỏ nhặt nhất như xe chạy cán gãy cây, làm sụp các công trình... cho tới thể hiện sức ép lên một vật thể làm nó bắn tung lên không trung, hay tùy vào độ cứng của chiếc xe tăng mà từng mảnh giáp của nó khi bị bắn trúng sẽ văng từng mảnh. Rất thật và tinh tế đến từng chi tiết, hầu như có rất ít game cùng loại có thể bì được với SHW2 về mặt này.

Một ưu điểm khác trong SHW2 chính là những món đồ mà nhân vật lấy được ở màn trước sẽ đem theo qua màn sau ở đa phần các màn chơi. Vì vậy bạn phải cân nhắc kỹ những gì sẽ mang theo, vì nó sẽ tạo ưu thế cho hành động trong màn kế tiếp, bằng không những trận đánh sẽ khó khăn và bất lợi hơn rất nhiều.

ĐỘ KHÓ:

Không tính đến chế độ Easy, cả hai chế độ còn lại là Normal và Hard đầy khó khăn và thử thách trong hầu hết màn chơi. Trong số bốn chiến dịch của game, chơi bên phe Đức là "dễ thở" nhất vì phần lớn các màn thiên về đấu tăng, ắt hẳn bạn cũng đã biết xe tăng của Đức hầu như không có đối thủ trên chiến trường (cho mãi đến khi Liên Xô giải mã được bí mật cấu tạo thép của xe tăng vào nửa cuối cuộc chiến tranh), trong SHW2 cũng vậy. Để hạ một chiếc xe tăng hạng nặng bên Đức, nhiều khi phải huy động khoảng 4 hoặc 5 chiếc tăng cộng với sự hỗ trợ tối đa của bộ binh. Trong khi đó, chơi bên phe Liên Xô là "khó nuốt" nhất, vì đa phần nhiệm vụ đều sử dụng

bộ binh là chính, các màn chơi của phe này thường khá "căng" do lính hoạt động rất tích cực.

Khi chưa cài bản sửa lỗi (patch 1.12.2), hầu như độ khó các màn chơi (của toàn bộ game) không tưởng tượng được, người chơi phải nhích từng "xăng ti mét" trong việc thực hiện nhiệm vụ. Sau khi đã cập nhật, mức độ có giảm xuống đôi chút nhưng vẫn còn khá khó. Có nhiều yếu tố ảnh hưởng đến độ khó trong SHW2 như: các màn về sau càng rộng với lính dày đặc khắp nơi, đa phần hành động của người chơi là "action" trực diện thay vì "lén lút" như Commandos, hay có khá nhiều lỗi vụn vặt xuất hiện "cản trở" tiến trình chơi... Tuy nhiên, "đầu mối" chủ chốt, ảnh hưởng đáng kể nhất đến game chính là trí tuệ nhân tạo (AI) và khả năng mô phỏng.

Với nhịp game khá nhanh, người chơi cần phải xoay trở thật lẹ. Tuy nhiên, do chế độ mô phỏng của trò chơi được thực hiện quá kỹ nên có một số hành động nhân vật xoay trở chậm, không kịp đáp ứng mệnh lệnh. Điều này đôi khi gây bực mình và làm hỏng tiến trình. Một ví dụ dễ thấy nhất là khi bạn sử dụng chế độ "ép" bắn, nhân vật xoay hướng rất chậm mà đối phương thì "ủa" vào cùng lúc và hành động chớp nhoáng làm bạn trở tay không kịp. Hoặc khi leo lên chiếm một chiếc xe, các nhân vật phải loay hoay với những động tác chậm chạp khiến cho bạn "sốt cả ruột", trong khi đối phương đang tiến lại rất gần.

Mặt ảnh hưởng lớn thứ hai chính là AI của game. Nhìn chung phản ứng của máy rất tốt và linh hoạt, chính điều này mang lại khả năng thách thức khá cao cho người chơi. Khi thấy nghi ngờ một chỗ nào đó, chúng sẽ huy động mọi lực lượng (bộ binh, ụ súng, tăng, thiết giáp...) và tiến hành dò xét, đôi lúc xả súng hay quăng lựu đạn lung tung trong khu vực đó hòng "moi" được đối tượng ra khỏi vị trí. Tôi để ý nếu một hiện tượng được lặp lại hai lần cùng một chỗ (chẳng hạn quăng lựu đạn) thì chúng sẽ đồng loạt ập vào cùng lúc làm người chơi trở tay không kịp, rất hay! Tuy vậy AI cũng có khiếm khuyết, đó là nhiều lúc máy lại "làm ngơ" trước những sự kiện như các vụ nổ, tiếng súng... nhờ "kẽ hở" này mà người chơi có thể tận dụng triệt để kế hoạch hành động trực diện mà không sợ bị máy "dập".

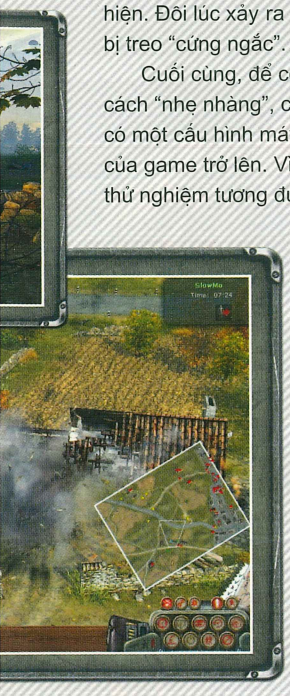
NHỮNG LỖI TRÒ CHƠI: Rất nhiều lỗi linh tinh đã xảy ra trong quá trình chơi, phần lớn là những lỗi khá ngớ ngẩn. Chẳng hạn khả năng tìm đường (pathfinding) của nhân vật: đôi lúc chúng tỏ ra bối rối không biết đi sao cho đúng. Ví dụ điển hình nhất của lỗi này là khi tìm đường đi qua một nơi có đống lửa, thường máy sẽ chọn cách "tối ưu" là... băng qua ngọn lửa, thay vì đi vòng. Vài chi tiết mô phỏng trong game chưa được thật: khi cầm những loại súng lớn leo lên xe thì nhân vật chắc chắn sẽ quăng súng lại thay vì tự đeo hay bỏ vào ngăn chứa đồ. Thỉnh thoảng trong lúc chơi, bạn còn bắt gặp một số hiện tượng lạ như khi "save" thì có lính chạy tới, đến lúc "load" lại đám lính sẽ... biến mất coi như không có chuyện gì xảy ra, hoặc ngược lại khi không có chuyện gì thì đám lính lại bắn xối xả về phía người chơi dù không phát hiện. Cuối cùng, dù đã có bản patch sửa lỗi, vẫn còn "sót" lại hiện tượng lúc đổi vũ khí, nhân vật sẽ đứng dậy làm lộ điểm ẩn nấp (trong khi việc lấy đồ trên người hay các hộp vẫn bình thường).

HÌNH ẢNH: SHW2 đạt điểm cao về mặt hình ảnh không chỉ ở những khung cảnh rộng lớn được thực hiện rất chi tiết với vô số đối tượng lớn nhỏ khác nhau, mà còn nằm ở những hiệu ứng bắt mắt, tuyệt vời. Nhờ có thêm nó mà độ thật trong trò chơi được nâng cao, thuyết phục hơn. Bạn có thể bắt gặp những vệt nước rẽ khi một chiếc xe lội qua, hay những vệt bánh xích kéo dài của một chiếc tăng nào đó để lại. Ứng dụng ấn tượng nhất, theo người viết, chính là các vụ nổ trông rất bắt mắt và thật: từng mảnh vụn của vật thể văng tứ phía hoặc móp méo biến dạng. Tính đến thời điểm

hiện tại thì chỉ có Codename: Panzers của Stormregion là đối thủ "xứng tầm" về mặt hình ảnh và hiệu ứng.

Tuy vậy, với một cơ chế đồ họa khá nặng nề (phần lớn do trò chơi có quá nhiều vật thể phải xử lý trong cùng lúc), nhiều hiện tượng kỳ lạ đã xảy ra khi chơi lâu. Đầu tiên là game đưa ra lời cảnh báo "nhẹ nhàng": ngốn sạch RAM và bộ nhớ ảo. Kế đến nếu người chơi "ngoan cố" không chịu khởi động lại máy, thì các lỗi sẽ bắt đầu "nhảy xổ" ra. Bản thân người viết gặp hai lỗi sau trong quá trình chơi: màn hình nhấp nháy, tất cả các đối tượng (trừ các nhân vật) đều biến thành một màu đen, lúc ẩn lúc hiện. Đôi lúc xảy ra hiện tượng bàn phím bị treo "cứng ngắc".

Cuối cùng, để có thể chơi SHW2 một cách "nhẹ nhàng", chí ít bạn cũng phải có một cấu hình máy theo mức đề nghị của game trở lên. Vì với một cấu hình thử nghiệm tương đương như vậy, người viết đã không ít lần "trầy trật" với những cảnh lớn có nhiều đối tượng và mỗi lần thất bại là mỗi lần phải dài cổ chờ game "load".



GIAO DIỆN VÀ ĐIỀU KHIỂN: SHW2 có giao diện khá giống với Commandos, từ việc sắp xếp bản đồ cho tới chuyển đổi đồ qua lại giữa các ngăn chứa. Tiến bộ hơn một chút là thông tin chi tiết hơn, người chơi dễ dàng quan sát được tình trạng của đối tượng (nhân vật và xe) mà mình điều khiển như số lượng đạn dược, sức khỏe, sử dụng loại vũ khí chính hay phụ...

Về phần điều khiển, tuy bạn có thể phóng to, thu nhỏ, xoay cảnh 360 độ một cách tự do để tiện quan sát, nhưng do việc phóng to, thu nhỏ chỉ có hai mức không thể nhìn cận cảnh, thêm vào đó các màn chơi thường có quá nhiều vật thể làm cho bạn rối mắt, không dễ dàng quan sát được diễn tiến bên trong một công trình rõ ràng, điển hình là các tên lính nấp bên trong. Chính vì vậy, việc có thêm phím tắt giúp người chơi thấy các nhân vật ẩn là cần thiết, nhưng thật tiếc trò chơi lại không có và bạn phải dựa hoàn toàn vào việc quan sát bản đồ khá bất tiện.

ÂM THANH: Phần nhạc nền của trò chơi tạo được cảm giác hồi hộp, căng thẳng nhưng thường có tiết tấu trùng lặp, dễ tạo sự nhàm chán. Ở một số màn, sự lặp lại này còn gây "tác dụng ngược" làm cho người chơi nhức đầu. Phần nhạc hay nhất trong game thuộc về phe Đức (nhất là bản nhạc menu).

Về giọng nói, game thể hiện được nét đặc trưng của từng dân tộc thông qua giọng đọc lời bình cũng như của các nhân vật khác nhau, dù chủ yếu là dùng Anh ngữ nhiều hơn tiếng bản xứ. Chẳng hạn cách phát âm tiếng Anh của người Nga nghe lơ lớ. Nhưng điểm dở của phần này (giống nhạc nền) là câu thoại của các nhân vật lặp lại, ít đa dạng như trong Commandos. Các phần âm thanh còn lại như tiếng súng, các vụ nổ hay thậm chí cả tiếng lửa cháy tí tách được thực hiện khá kỹ, không có gì phải phàn nàn.

LỜI KẾT

Nếu không vướng phải những "bug" vụn vặt trong suốt quá trình chơi cùng một cơ chế đồ họa nặng nề, Soldiers: Heroes of WWII sẽ là một trò chơi rất hay, có thể sánh ngang hoặc nhỉnh hơn Commandos. Đáng tiếc là game lại "dính" vào những khiếm khuyết đó, kéo trò chơi chỉ dừng ở mức khá. Tuy vậy, các lỗi này chỉ là những thứ nhỏ nhặt, chắc chắn sẽ không cản trở được niềm đam mê của bạn nếu đã yêu thích lối chơi của Commandos.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

KINH NGHIỆM

- Nên luyện kỹ năng ném lựu đạn thuần thục (nhất là kiểm soát được thời gian phát nổ), vì nó được sử dụng thường xuyên.
- Để tránh tình trạng nhân vật "vứt" súng lại khi leo lên xe, bạn hãy xếp súng vào ngăn chứa đồ trước.
- Nên chuyển chế độ bắn của nhân vật sang Hold Fire để nhân vật không tự hành động.
- Muốn bắn hạ chính xác những tên lính núp trong nhà, bạn nên để hồng tâm thấp hơn mục tiêu, cụ thể là ngay mép cửa sổ vì đường đạn sẽ đi chếch lên trên.
- Nên lưu game liên tục để đề phòng bất trắc, vì trò chơi thường xảy ra những lỗi bất chợt.
- Để buộc phương tiện vận chuyển đi đúng hướng, nhấn giữ Ctrl + các phím mũi tên và di chuyển theo ý thích.
- Nên "dọn" hết lính ở từng màn chơi nếu được, vì như vậy sẽ bảo đảm độ an toàn cao cho nhiệm vụ.
- Nhấn giữ Tab xem đồ trên mặt đất, giữ V cho việc xem xác quân đồng minh.
- Để biết được mục tiêu cần thực hiện, hãy mở bảng thông báo nhiệm vụ (phím O) và nhấn vào biểu tượng con mắt. Lưu ý rằng khi bạn xem bảng này, thời gian của game không dừng lại mà vẫn tiếp diễn.

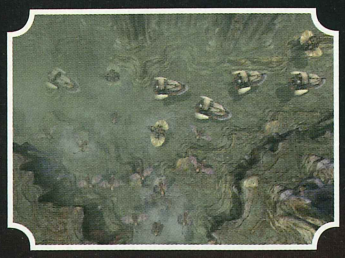
ARMIES OF EXIGO	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Black Hole Games
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	30/11/2004
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	P4 1,5GHz hoặc tương đương, 384 MB RAM, VGA 64 MB, HDD 1,5 GB, Windows 98 SE/ME/2000/XP

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

ARMIES OF EXIGO™

ĐẾ CHẾ PHỤC HẬN

Như một thông lệ, thị trường game cuối năm thường là thời điểm nhộn nhịp nhất, là dịp để các nhà sản xuất tung ra hàng loạt trò chơi hấp dẫn nhằm quảng bá tên tuổi của mình. Năm 2004, bên cạnh những trò chơi chiến thuật đỉnh cao vẫn còn sức thu hút mạnh mẽ như Warcraft, Starcraft hay Age of Empires thì một số trò chơi được dự đoán là những game chiến thuật của tương lai đã xuất hiện với những công nghệ đồ hoạ không ngừng "hớp hồn" gamer: Warhammer 40K: Dawn of War; Lord of The Rings Battle for Middle Earth; và Armies of Exigo (ArOE) là những game được xếp vào hàng ngũ có triển vọng nhất.



ĐẾ CHẾ SUY TÀN TRỖI DẬY

ArOE lấy ý tưởng cốt truyện dựa trên mối thù truyền kiếp giữa hai chủng tộc Human và Beast trên vùng đất ngàn năm linh thiêng - Noran. Loài quái vật muốn chiếm lại Noran, nơi mà theo chúng vốn là của tổ tiên trước kia. Còn loài người để sinh tồn, buộc phải chống trả những đợt tấn công của phe Beast trong suốt hàng trăm năm qua. Trận đụng độ khủng khiếp nhất mà sử sách con người còn ghi chép lại là trận giao tranh Rage xảy ra cách đây năm trăm năm. Cả hai phe Beast và Human đã dồn toàn bộ lực lượng vào trận đánh này. Giao tranh nổ ra dữ dội khiến đôi bên đều tổn thất nặng nề. Kết quả phần thắng nghiêng về phe con người, họ tạo ra ba tấm bùa trấn yểm bảo vệ vùng đất thiêng Noran, đẩy lùi bọn quái vật về hoang mạc Burning Lands ở phía Tây, từng bước gầy dựng lại cuộc sống yên bình... Thời gian dần trôi, vùng đất Noran đã được con người phát triển thành một thành lũy vững chắc nhưng mối đe dọa từ hoang mạc phía Tây của loài quái vật không vì thế mà mất đi. Thế nhưng, nguy cơ nổ ra cuộc chiến thứ hai giữa con người và quái vật lại không phải là mối hiểm nguy tiềm tàng duy nhất sau hơn năm trăm năm. Ẩn sâu bên dưới lớp đất tồn tại một chủng tộc thứ ba - Fallen – mang theo tham vọng thống trị mặt đất và tàn sát toàn bộ những ai cản đường chúng bằng sức mạnh kỳ lạ chưa từng được biết đến. Mục tiêu của phe Fallen là phá vỡ ba tấm bùa trấn yểm để giải thoát cho Ageless Ancients, thủ lĩnh của chúng, và để ma thuật của tên yêu quái này bao trùm trái đất.

Trong khi đó, con người và quái vật không hề hay biết sự hiện diện của phe Fallen hay nghi ngờ về sự hủy diệt trước mắt. Cả hai vẫn miệt mài chuẩn bị cho trận sinh tử thứ hai cho đến khi Alric và Dragga, hai anh hùng của hai chủng tộc, nhận thức được mối đe dọa này...

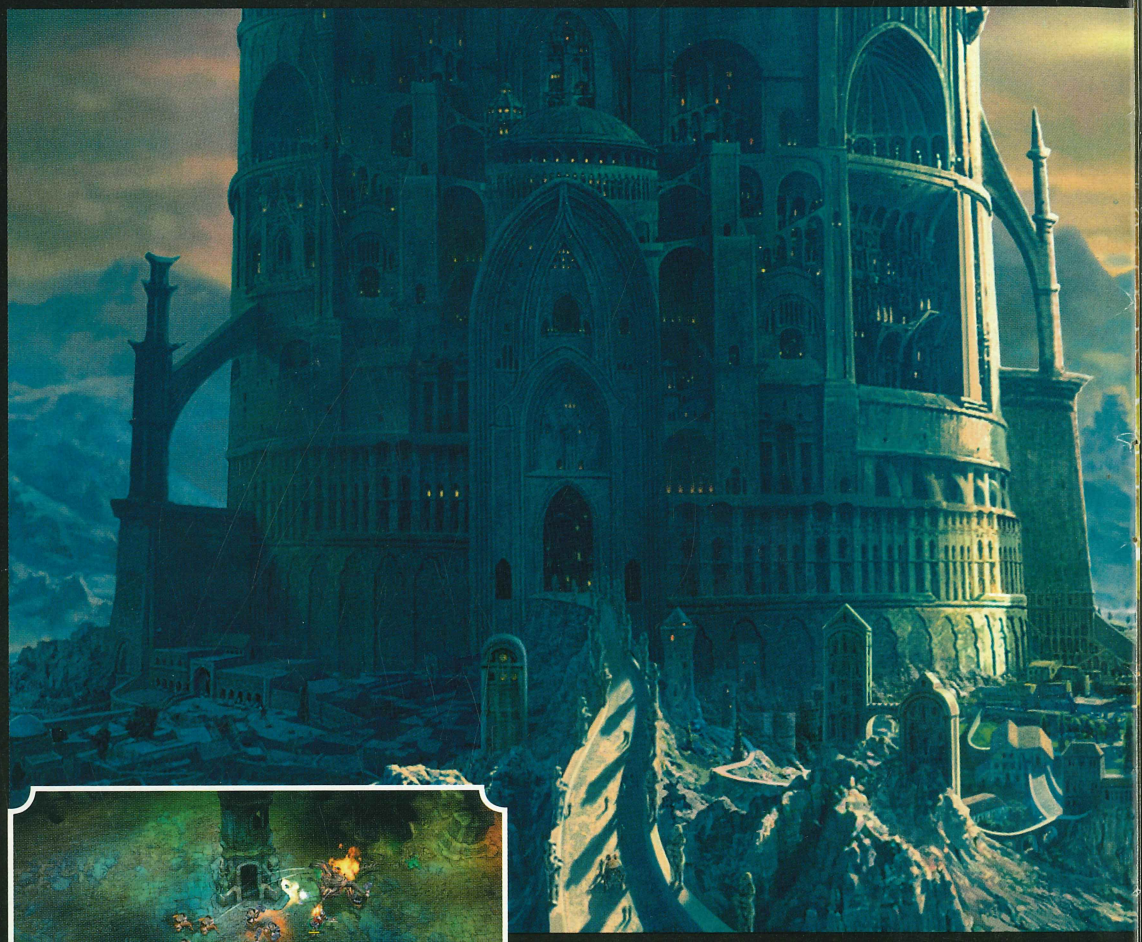
NHỮNG NÉT CHÍNH

ArOE thuộc thể loại game chiến lược thời gian thực (RTS), với 3 chủng tộc chính: Human, Fallen, Beast (khá giống chủng Orc nhưng bạn đừng nhầm lẫn với Orc của Warcraft vì khi chơi bạn sẽ biết Beast và Orc là hai kẻ thù không đội trời chung) và một vài chủng tộc khác do máy điều khiển như Lizardmen, Trolls... Với mỗi chủng tộc, người chơi sẽ xây dựng khoảng 14 công trình với 10 loại quân đặc chủng chia đều cho bộ binh, không quân và các thầy phù thủy. Tùy theo dân tộc mà bạn chọn, sẽ có những ưu và khuyết điểm riêng của nó. Ví dụ Beast thường thiên về sức mạnh man dại nên có khá nhiều "máu" và sức mạnh vượt trội, ngược lại quân của Fallen có sức khoẻ không cao nhưng có khả năng tự chữa thương, mỗi loại lính có khả năng sử dụng nhiều phép thuật hữu ích. Số lượng lính trong mỗi màn tối đa là 200, và mỗi dân tộc sẽ tăng con số này bằng nhiều cách: xây nhà Farm, chăn nuôi bò mộng hoặc tạo ra các Control Form (dạng biến hình đặc biệt của các phu thuộc phe Fallen).

Đồ họa của ArOE khá tuyệt vì được tích hợp nhiều công nghệ đồ họa tiên tiến. Mở màn, bạn sẽ bị cuốn hút bằng những thước phim giới thiệu và chuyển cảnh đầu mỗi chiến dịch đậm chất xi-nê, vô cùng hoành tráng. Bạn sẽ được xem trận chiến Rage long trời lở đất của loài người và quái vật bằng những cảnh phim được đầu tư kỹ lưỡng, hấp dẫn đến ngẹt thở. Đồng thời, khi bước vào trò chơi, mỗi vùng đất là một khung cảnh khác nhau và đều khá đẹp. Cái đẹp đến từ những cánh rừng huyền bí nơi sinh sống của loài tiên, từ những đầm lầy ẩm ướt của chủng tộc thằn lằn Lizardmen hay sa mạc khô cằn và đầy hầm hố của loài sinh vật sống ở hoang mạc phía Tây. Nếu quan sát kỹ, bạn sẽ thấy khả năng vẽ bóng đổ của game rất chi tiết, khớp với bước chân và chuyển động của các đoàn binh, nhất là khi băng ngang qua một con suối, quân lính sẽ đạp lên dòng nước làm lan tỏa những sóng nước trắng xoá trông rất sinh động. Tiếc là khả năng 3D của game bị hạn chế ở điểm không được xoay tròn 360 độ (chỉ được tạm thời giống Warcraft) và tốc độ game bị giảm đi khi phóng to.

ƯU KHUYẾT BÙ TRỪ

Thoạt nhìn, game không đem lại ấn tượng gì nhiều, nhưng đừng để cảm xúc đó chi phối bạn. Điểm hay và nổi bật của ArOE thể hiện ở chỗ chiến trường của nó không chỉ diễn ra trên mặt đất mà còn trải rộng xuống dưới lòng đất, mang lại cho bạn nhiều khả năng hoạch định chiến thuật hơn. Tại sao? Trong ArOE có một số loại đơn vị quân đặc biệt như Scorpion của Fallen hay Miner của Human có khả năng đào sâu xuống lòng đất, tạo đường hầm cho quân đội "đóng đô" thay vì phải xây dựng và chiến đấu trên mặt đất đầy hiểm nguy trắc trở (nếu không có những đơn vị đặc biệt này, bạn có thể lợi dụng những hang động rải rác trên bản đồ vì chúng đều thông xuống mặt đất). Nhờ đó, thay vì phải giáp lá cà trên mặt đất làm tổn hao lực lượng, thì bạn có thể tìm đường đi xuống bên dưới căn cứ đối phương và từ đây "chui" lên đánh úp bất ngờ, hoặc dùng phù thủy hoá phép những cơn mưa



lửa dưới lòng đất thiêu rụi các tháp canh v.v... Tất nhiên, những gì bạn làm được thì đối phương cũng có thể thực hiện hệt như vậy. Do đó, bạn cần phải hết sức cảnh giác. Nói chung, bằng việc mở rộng chiến trường xuống mặt đất, ArOE đã thay đổi hoàn toàn quan niệm về chiến thuật của bạn trước đây.

Nhìn chung mỗi đơn vị quân trong trò chơi đều có nét đặc trưng riêng, và chắc chắn bạn không thể chỉ dùng một loại quân nào đó để đi chinh phạt được, vì luôn có "khắc tinh" của phe đối phương. Quan trọng là bạn phải biết phân chia quân thật khôn ngoan để chúng có khả năng hỗ trợ lẫn nhau, ví dụ một nhóm quân gọi là "hoàn hảo" phải có sự kết hợp giữa bộ binh đánh giáp lá cà và cung thủ bắn yểm trợ từ sau, bên trên có không quân để đối không và phù thủy để "bơm" máu... Tuy nhiên, game có điểm tệ là cách phân chia tính năng của các phe chưa hợp lý, chẳng hạn một số loại quân có phép thuật rất nguy hiểm và hữu dụng như gọi sét, mưa lửa, tăng tốc độ... trong khi một số khác lại hoàn toàn không có gì nổi trội.

Một đặc điểm gần như không thể thiếu trong những trò chơi chiến thuật là khả năng tích hợp thêm các yếu tố RPG (nhập vai) vào RTS để trở thành một dạng game mới là RPS (Role Playing Strategy – Dàn trận nhập vai) mà Warcraft là trò tiên phong. ArOE cũng được phát triển theo hướng như vậy: sau mỗi trận chiến, nếu tiêu diệt quân đối phương càng nhiều thì điểm kinh nghiệm cũng sẽ tăng theo và nâng cấp bậc của quân lính. Do ArOE không tập trung vào các anh hùng (hero) nên kinh nghiệm thu được từ các trận đánh sẽ chuyển cho các đơn vị lính. Lính cấp càng cao sẽ được tăng thêm sức tấn công, máu và tốc độ ra đòn... Một điều khó hiểu là các hero lại không thấy xuất hiện trong các màn chơi độc lập (Custom Game) mặc

dù các anh hùng này có mặt khá thường xuyên trong các chiến dịch. Thậm chí vai trò của hero trong trận chiến cũng không rõ nét lắm, vì các chỉ số của chúng không thể thay đổi được (dù luôn cao hơn các loại quân). Tuy vậy cũng không nên xem thường hero vì "chết tướng là Game Over", nên bạn cần thận trọng bảo vệ chúng, đặc biệt nếu chơi ở chế độ Hard.

Đã nói đến ưu điểm không thể không nhắc đến khuyết điểm của ArOE và bạn nên lưu ý điều này khi chơi. Tôi không biết đây có phải là lỗi của game hay do trùng hợp ngẫu nhiên. Có hai trường hợp xảy ra khi chơi các màn chiến dịch. Đầu tiên, khi tôi thử ở chế độ dễ nhất (Easy), lỗi thường thấy là chỉ sau một khoảng thời gian khá ngắn (khoảng 5 – 8 phút), đột nhiên máy tấn công ồ ạt với số lượng thật khủng khiếp khiến người chơi không kịp trở tay. Nếu đã từng chơi qua các game dàn trận ắt hẳn bạn đều biết mức Easy không bao giờ làm khó được bạn, vì "tốc độ" của chúng hầu như "rùa bò", chỉ khi nào đẩy lên mức khó thì máy sẽ "tăng tốc" gấp đôi. Bên cạnh đó, lỗi này không mất đi cho dù bạn đã load lại phần đã save trước đó. Cách duy nhất là phải chơi lại nhiệm vụ này từ đầu. Lỗi còn lại khá nhỏ: thỉnh thoảng game sẽ chậm hẳn lại, bị "giật" hình và bạn phải khởi động lại màn chơi mới có thể khắc phục được!

Cuối cùng, ArOE tuy có đồ họa khá sắc sảo và lôi cuốn nhưng bạn cũng phải dè chừng với yêu cầu khá nặng về mặt cấu hình của nó. Thử nghiệm cụ thể với một máy PIII 1GHz, RAM 512 MB và card đồ họa 128 MB, game tương đối "dễ chịu" với tốc độ từ 20 đến 30 khung hình/giây. Nhưng khi "dụng" phải những trận chiến này lửa ngồn ngang binh lính thì tôi phải "méo mặt" khi tốc độ rớt xuống chỉ còn 9, 10 khung hình/giây, gây cảm giác khó chịu do hình ảnh bị giật nhẹ. Cũng may đây là trò dàn trận nên chấp nhận được chứ là game hành động thì "thà đừng chơi còn hơn bị giật". Theo tôi, nếu muốn chơi ArOE ổn định, bạn nên sở hữu một cỗ máy "bèo" nhất cũng phải đáp ứng được yêu cầu tối thiểu của trò chơi.

LỜI KẾT

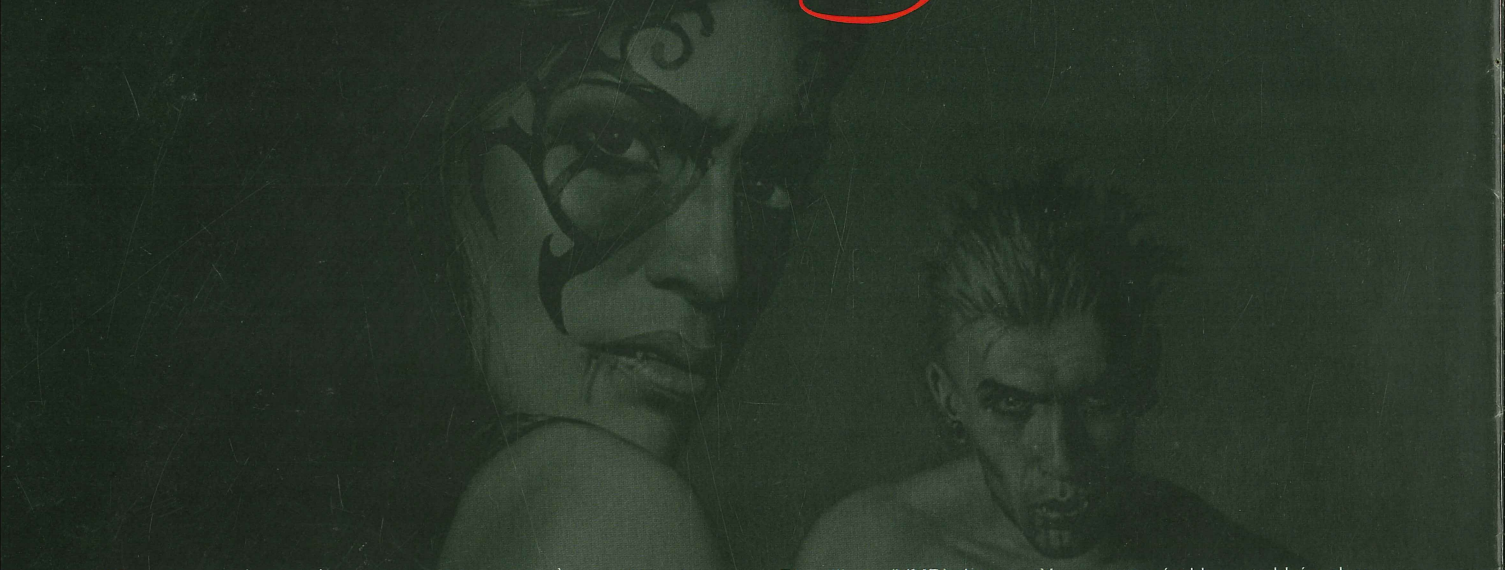
Tuy còn mắc một số khuyết điểm trong cách chơi, cũng như có một số "bug" nhỏ (bạn có thể tải về bản patch để sửa những lỗi này trên các trang web chuyên về game), nhưng những cải tiến đáng giá về mặt đồ họa, về ý tưởng chiến thuật, đã góp phần tạo nên một Armies of Exigo khá hay và lạ.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Truyền Thuyết Ma Cà Rồng

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES



Theo truyền thuyết xa xưa về loài ma cà rồng, khi Cain giết người em trai Abel, Thượng Đế nguyền rủa Cain suốt đời làm quỷ khát máu sống về đêm. Tuy nhiên, sự khủng khiếp của lời nguyền chưa dừng lại vì sẽ có một ngày, những đứa con của Cain –thủy tổ các tộc ma cà rồng – sẽ hồi sinh và tiêu diệt hết loài ma cà rồng kể cả con người, những hậu duệ của Cain, để trả lại món nợ mà ngày xưa Cain gây ra cho người em của mình; ma cà rồng gọi là ngày tận thế Gehenna.

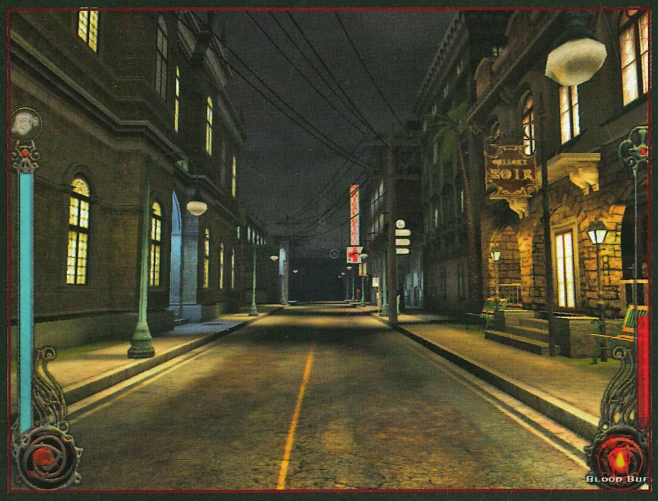
Một ngày kia, cuộc sống êm đềm ở thành phố Los Angeles bỗng bị xáo trộn bởi sự xuất hiện của một con tàu bí ẩn với cỗ quan tài kỳ lạ, mà theo lời đồn đại, bên trong nó chứa đựng thi thể của một trong những thủy tổ của loài ma cà rồng. Liệu truyền thuyết về ngày tận thế Gehenna đang trở thành sự thật hay đây chỉ là một âm mưu đen tối nào đó của những kẻ giấu mặt? Không ai biết được điều gì sẽ xảy ra trong thế giới của bóng đêm, thế giới của những loài sinh vật khát máu bước đi dưới ánh trăng huyền ảo...

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Troika Games
THỂ LOẠI	Nhập vai/Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	16/11/2004
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD / 1DVD
CẤU HÌNH	P4 2GHz+, 512MB RAM, VGA 128MB+, HDD 3,3GB, Windows 98SE/Me/2000/XP

Thế giới của bóng đêm

Được hãng White Wolf xây dựng dựa theo một trong những dòng game nhập vai kinh điển (tương tự Wizards of the Coast nhưng sản phẩm thiên hướng kinh dị, ma quái), Vampire: The Masquerade - Bloodlines (VMB) đưa người chơi đến với thế giới bí ẩn World of Darkness, nơi loài ma cà rồng sống cùng con người. Trở lại với VMB, trò chơi có tất cả 7 chủng tộc ma cà rồng, 2 loại giới tính mà người chơi có thể lựa chọn cho nhân vật của mình (hoặc nhờ máy chọn giùm thông qua việc trả lời các câu hỏi được soạn sẵn). Cuộc phiêu lưu sẽ bắt đầu từ Santa Monica trải dài qua các khu vực khác nhau của thành phố Los Angeles như Downtown, Hollywood và Chinatown. Xuyên suốt cuộc hành trình dẫn vào thế giới của bóng đêm, người chơi sẽ lần lượt gặp những sự kiện huyền bí, đối đầu với các hiểm nguy và khó khăn thử thách. Xác định đúng bạn, thù cũng góp phần không nhỏ vào sự thành công hay thất bại trong từng nhiệm vụ.



Nhận định

Điểm "đột phá" mới lạ mà Troika mang tới trong VMB chính là cách chơi kết hợp giữa hai thể loại nhập vai và hành động (được đơn giản bớt để người chơi nắm bắt nhanh chóng). Tuy vậy, đôi khi cải tiến không đạt được sự thành công như mong muốn. Nhớ lại trong phiên bản Redemption, mọi thứ đều khá hoàn hảo trừ hệ thống chiến đấu làm cho trò chơi bị "mất điểm" rất nhiều. Để tránh lặp lại điều này và cũng nhờ có trong tay engine Source (được Valve cấp phép sử dụng), các nhà phát triển đã đưa ra một quyết định "táo bạo": thiết kế chế độ chiến đấu của trò chơi theo kiểu game hành động, với góc nhìn thứ ba và thứ nhất. Và cả hai đều... thất bại trong thể hiện của mình, đặc biệt là chế độ góc nhìn thứ nhất. Dù được ứng dụng trên nền tảng engine của một game bắn súng (Half-Life 2), nhưng khả năng bắn ở góc nhìn thứ nhất của VMB lại quá dở: xoay trở chậm chạp, độ chính xác phụ thuộc nhiều vào kỹ năng (với một game nhập vai thì điều này đúng, nhưng điểm phàn nàn ở đây là bạn có đầu tư nhiều cho kỹ năng bắn súng đi chăng nữa, thì vẫn không thể nào kiểm soát hoàn hảo được góc bắn theo ý muốn, ngoài việc tăng mức sát thương). Chính vì hai điểm yếu này nên việc giao tranh ở góc nhìn thứ nhất luôn luôn không thuận lợi bằng góc nhìn thứ ba - thường được các gamer ưu ái cho những lúc đánh nhau cận chiến (ít sử dụng súng): tốc độ đánh nhanh và các đòn tấn công "quét" được nhiều đối thủ cùng lúc. Khuyết điểm của việc chiến đấu ở góc nhìn thứ ba là các đòn đánh thường "phớt" qua đối phương nên người chơi phải nhấn chuột liên tục (khá mỏi tay!).

Mặt tương tác vật lý với môi trường xung quanh chỉ ở mức trung bình - yếu, thua cả Deus Ex: Invisible Wars. Nguyên nhân là do phần lớn các đối tượng đều là dạng "chết" nằm im một chỗ, ít cầm nắm được (cũng chính vì vậy mà bạn ít khi thu nhặt được các món đồ nằm trên đường đi của mình, giảm mất sự thú vị của dạng game RPG là lượm đồ nhiều). Ngoài ra, vật thể không có hiệu ứng móp méo, vỡ... khi có lực tác dụng lên. Ứng dụng rag-doll cũng chịu chung "số phận": thô, không ấn tượng và chỉ tương đương với các game ra đời cách đây ba, bốn năm!

VMB bị chê nhiều nhưng vẫn có một số điểm đáng khen ngợi. Trò chơi tạo được cảm giác rùng rợn, hồi hộp ở một số phân đoạn; điển hình là màn săn lùng đồ chơi trong ngôi nhà bị ma ám. Ý tưởng đặt ra luật lệ (masquerade) để hạn chế người chơi lạm dụng quyền năng đi "hút máu" lung tung khá lạ (nên nhớ rằng game nhập vai này có những luật chơi riêng chứ không phải là dạng hành động như BloodxcRayne). Ngoài ra, chế độ Quick Save và Quick Load làm việc khá tốt ở nửa phần đầu của trò chơi. Quick Save lưu thành từng tập tin riêng nên rất tiện cho người chơi khi muốn nạp nhanh lại cảnh, tránh được trường hợp lỡ tay nhấn Quick Save vào lúc bất lợi như chết, mất máu, bị tấn công... nhưng càng về sau, chức năng thực hiện càng chậm do các cảnh quá nặng.

ĐỘ KHÓ: Do lối chơi được đơn giản hóa sâu sắc nên bạn ít gặp rắc rối. Tuy vậy, sự đơn giản "quá tay" đã làm cho nó trở thành "đơn điệu", đánh mất nét thú vị của trò chơi. Dễ thấy nhất là việc tìm quest: bạn chỉ cần tìm các nhân vật có khả năng nói chuyện (rất dễ kiếm) thì thế nào cũng nắm chắc được nhiệm vụ trong tay. Do nhà phát triển muốn người chơi không cần phải giao tiếp với tất cả mà chỉ cần tập trung vào những nhân vật chủ chốt nên họ "xiết" lại việc giao tiếp với các NPC. Vì thế bạn đừng ngạc nhiên khi thấy phần lớn những nhân vật trong game chỉ là "những cái xác không hồn", đứng làm cảnh là chính; Đây là một nhược điểm đáng trách của VMB. Theo tôi, game nhập vai thu hút người chơi không chỉ ở việc lên cấp, lấy đồ mà còn ở cách giao tiếp với nhiều nhân vật để lấy thông tin, nắm bắt cốt truyện của trò chơi, kích thích sự tò mò của người chơi, buộc họ phải tìm tòi khám phá nhiều hơn!

Nếu mặt nhập vai không làm khó người chơi ở việc tìm quest hay giao tiếp, thì mảng hành động cũng tương tự tuy có phức tạp chút ít. Không nói đến việc đánh nhau trực diện khá dễ chiến thắng, ngay cả phần chơi theo kiểu rình rập (stealth action) với lối chơi tương tự như Thief hay Splinter Cell coi ra cũng "dễ thở". Hầu hết các màn đều diễn ra về đêm nhưng bạn lại ít có cơ hội "hạ êm" kẻ thù mà hầu hết người chơi chọn giải pháp đấu tay đôi cho nhanh gọn. Chỉ có việc mở khóa và "hack" máy tính là hơi khó và thách thức một chút vì chúng thường yêu cầu kỹ năng cao; nhưng bạn đừng lo, kỹ năng này sẽ tăng lên rất nhanh.

Đã từng chơi qua Half-Life 2, ắt hẳn bạn mong đợi AI của VMB cũng có độ thách thức

tương tự (do cả hai cùng thực hiện dựa trên một engine) nhưng nó cũng "dở dở ương ương" không kém gì những mặt khác của trò chơi. Hầu như trong các cảnh đánh nhau, máy chỉ biết đứng bắn cho hết đạn hoặc đâm sầm vào người chơi theo kiểu "lấy thịt đè người", thay vì phối hợp tác chiến hoặc ít ra cũng phải ẩn nấp (giờ đây hẳn bạn đã hiểu vì sao trong các trận đánh, phần thắng luôn nghiêng về mình!).

NHỮNG LỖI TRÒ CHƠI: Phần lớn lỗi xảy ra thường thuộc đồ họa hơn là cách chơi. Dễ thấy nhất là hiện tượng các nhân vật bị "kẹt" khi máy đuổi bắt bạn trong những môi trường có nhiều chướng ngại vật. Ngoài ra, nhân vật máy còn gây bực mình cho người chơi khi chặn ngang cửa ra vào; bạn chỉ có cách đứng đợi hoặc chạy đi chỗ khác rồi quay trở lại. Bên cạnh đó, có lúc bạn sẽ gặp hiện tượng ảnh của nhân vật vừa bị tiêu diệt vẫn hiện trên gương: tôi đã gặp một lỗi này trong màn tòa nhà có phần giải đố công tắc đèn.

HÌNH ẢNH: Một trò chơi lấy đề tài về ma cà rồng mà thiếu đi màu đỏ thì thật thiếu sót. Vì thế, các cảnh trong VMB luôn hiện diện tông màu đỏ chủ đạo. Và chúng cũng là mảng "trông được nhất" của trò chơi khi tận dụng được sức mạnh của engine Source: thể hiện những tòa nhà to lớn với nhiều chi tiết sắc nét, tạo được một cảnh quan sống động rộng lớn (dù... hơi thiếu cảnh xe cộ chạy qua chạy lại). Giống Half-Life 2, hiệu ứng phản chiếu mặt nước trông rất thật.

Mô hình nhân vật sử dụng chung engine với Half-Life 2 nên khuôn mặt của các NPC trông sinh động, cặp mắt rất có "hồn" (tính ra đến nay trước khi Half-Life 2 xuất hiện, thì chỉ có No One Lives Forever 2 là có thể "sánh" được về mặt này). Điều đáng buồn là tuy cùng ra từ một "khuôn" engine, nhưng hình thể bên ngoài của các nhân vật rất đỗi bình thường, không thuyết phục và kém rất xa người anh em của nó. Nếu để ý kỹ hơn, phần lớn các nhân vật đều là những bản sao chép lại của nhau (nhất là khuôn mặt), chỉ có khác là ở phần trang phục và tóc.

Nếu như với Half-Life 2, người ta chỉ có thể thốt lên những lời như "bất ngờ trong những bất ngờ" để diễn tả về sức mạnh đa dạng của engine Source, thì với VMB, "thất vọng trong những thất vọng" là những từ đánh giá thích hợp nhất dành cho trò chơi. Không tính đến những mặt khuyết điểm khác đã nêu trong bài, chỉ riêng việc yêu cầu về mặt cấu hình để chạy ổn định (chứ chưa tính đến sự "mượt mà") cũng đã khiến cho người chơi "khủng hoảng". Trong khi Half-Life 2 chạy rất nhẹ nhàng với hầu hết các cấu hình máy, thì cơ chế đồ họa VMB nặng nề và hoạt động không tốt. Dù đã giảm bớt các hiệu ứng, cỗ máy thử nghiệm của tôi vẫn "ì ạch" ở phần lớn đầu cảnh (sau khi nạp màn) và trong một số màn có nhiều đối tượng xuất hiện (như khu vực Hollywood chẳng hạn), khung hình game khá giật. Phần nạp màn của game cũng diễn ra khá lâu (gần 3 phút cho một chuyển cảnh trên PC 512MB RAM); chỉ có cách là bạn phải tăng thật nhiều RAM: trên 512 MB RAM, tốc độ tăng lên gần 50%.

GIAO DIỆN VÀ ĐIỀU KHIỂN: Không có gì đáng phàn nàn về phần thiết kế menu sử dụng hay bảng chứa đồ của nhân vật: rất dễ sử dụng và vận hành. Tuy nhiên việc điều khiển nhân vật còn hơi "sượng" một tí, đôi lúc lại "trượt" trông không tự nhiên lắm!

ÂM THANH: Sử dụng nhiều các bản nhạc rock khá ồn ào (nhất là trong các quán bar). Rất hiếm khi nghe được những giai điệu du dương, huyền ảo của tiếng đàn piano cất lên từ một nơi bí ẩn nào đó (nếu đã từng chơi qua Redemption, các bạn ắt hẳn đồng tình với tôi khi nghe những bài nhạc thể hiện bằng piano của trò chơi rất hay và mê hoặc). Về phần giọng nói của các nhân vật, tuy thể hiện được cá tính khá rõ nhưng vẫn mắc khuyết điểm là tiếng nói không khớp với cử động và phụ đề, thậm chí có lúc "câm tiếng" nếu bạn lỡ nhấn "tua" qua quá nhanh. Và cũng như Gordon trong Half-Life 2 (cùng một số game khác), nhân vật chính của chúng ta không có tiếng nói, đó là một điều đáng tiếc. Những phần âm thanh còn lại của game không tạo được ấn tượng. Đa phần nghe thô và đanh, đôi lúc còn "chát" tai, không phân biệt được các tiếng rõ ràng khi tác động lên nhiều vật thể khác nhau.

Kinh nghiệm

- Kỹ năng ăn nói, mở khóa, hack nên ưu tiên hàng đầu vì game này gặp rất thường xuyên (các game RPG khác cũng vậy).
- Nên đảo một vòng quanh thành phố để nắm địa điểm trước khi vào các điểm này để lấy thông tin.
- Hãy cẩn thận khi hết "máu năng lượng" (disciplines) vì bạn có thể nổi điên cắn người bất chợt, và như vậy sẽ làm mất điểm masquerade.
- Khi đã có một căn nhà mới thì nơi ở cũ sẽ bị vô hiệu hóa. Điều này ảnh hưởng tới quá trình thực hiện một số quest, để hoàn tất các quest này bạn nên chuyển chúng đến nơi ở "mới nhất" của mình.
- Hãy tắt chức năng Auto-Level vì nó sẽ tự động xài hết các điểm nâng cấp của bạn.

Lời kết

Có tin đồn sau một loạt thất bại với các trò chơi, Troika đang dự tính đóng cửa studio. Thực hư ra sao không ai biết, nhưng với những gì họ làm qua các game như Arcanum, The Temple of Elemental Evil và nay là Vampire: The Masquerade - Bloodlines thì thật sự đáng thất vọng, vì nội dung của chúng đều rất hay nhưng khi triển khai lại quá dở. Nói tóm lại, VMB chỉ là một trò chơi đạt mức trung bình, không hơn không kém!

HỒNG ÂN

DEMON STONE HÒN ĐÁ MA THUẬT

PC XBOX PS2

Hẳn các gamer, nhất là các fan của thể loại nhập vai (RPG) trên máy tính đều quen thuộc với cái tên Forgotten Realms (Vùng đất bị lãng quên) vốn đã gắn liền với các game thuộc dòng D&D như Baldur's Gate, Icewind Dale hay Neverwinter Nights... Lần này, hãng phát hành Atari cùng nhà phát triển Stormfront Studios quyết định sử dụng "vùng đất" này để tạo ra hướng đi mới, không phải là một game nhập vai như thường lệ mà là game hành động, đó chính là Demon Stone.

THẾ GIỚI "DUNGEONS AND DRAGONS"...

Từ thuở xa xưa, tại vùng đất Faerun, bộ tộc Slaad của lãnh chúa Ygorl và tộc Githyanki của tướng Cireka là hai đội quân hùng mạnh nhất. Các cuộc xung đột tranh giành quyền lực giữa hai bên đã làm cho Faerun bị tàn phá nặng nề. Các cuộc chiến tranh nổ ra liên miên cho đến khi xuất hiện vị phù thuỷ tài ba Blackstaff. Ông đã dùng quyền năng của mình nhốt cả hai tên bạo chúa vào một viên đá ma thuật (Demon Stone), giam giữ chúng vĩnh viễn ở đó.

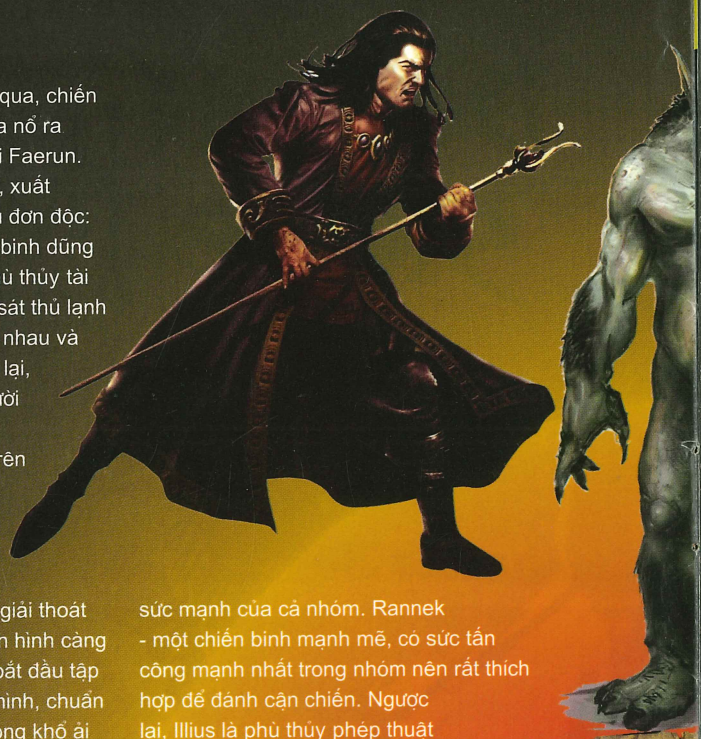
Nhiều năm trôi qua, chiến tranh lại một lần nữa nổ ra giữa các sắc dân tại Faerun. Trong cảnh loạn lạc, xuất hiện ba kẻ phiêu lưu đơn độc: Rannek - một chiến binh dũng mãnh, Illius - một phù thủy tài ba và Zhai - một nữ sát thủ lạnh lùng. Họ tình cờ gặp nhau và cùng quyết định hợp lại, đứng về phía tộc người Elf chống lại sự xâm lăng của bọn Troll. Trên con đường phiêu lưu của mình, tình cờ họ lạc vào khu hầm mỏ nơi cất giữ viên đá Demon Stone và vô tình giải thoát cho Ygorl và Cireka. Tình hình càng trở nên tồi tệ khi cả hai bắt đầu tập trung lại lực lượng của mình, chuẩn bị nhấn chìm Faerun trong khổ ải như đã làm trong quá khứ. Định mệnh đã gắn liền ba kẻ phiêu lưu lại với nhau và nhiệm vụ của họ là phải cùng nhau đi tìm một hòn đá ma thuật khác để trấn áp hai tên bạo chúa Ygorl và Cireka, đem lại hòa bình cho vùng đất Faerun.

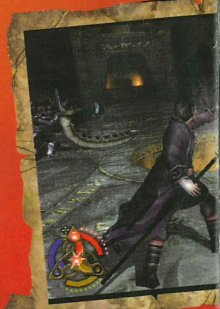
...PHA TRỘN CHÚT HƯƠNG VỊ LORD OF THE RINGS

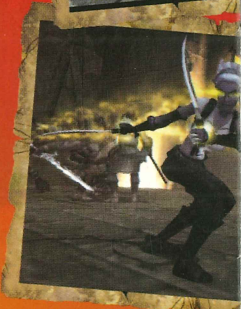
Khi mới bắt đầu chơi, hẳn nhiều bạn sẽ có ấn tượng "Giống Lord of the Rings quá!". Nhất là khi mới vào đầu game, cảnh Rannek giải cứu những người khác không khác gì cảnh Gandalf tả xung hữu đột tại Helm's Deep. Điều này cũng không có gì lạ, vì thế giới Middle Earth của nhà văn J.R.R. Tolkien và thế giới D&D đều dựa vào những truyền thuyết thần thoại châu Âu cổ xưa. Hơn nữa, nhà phát triển Stormfront Studios cũng chính là nơi đã tạo ra game Lord of the Rings: The Two Towers được đánh giá khá cao trên các hệ console.

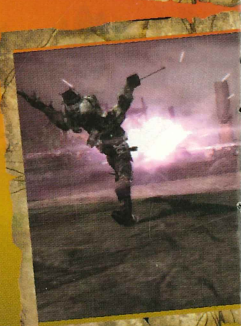
GAME HÀNH ĐỘNG THUẦN TÚY

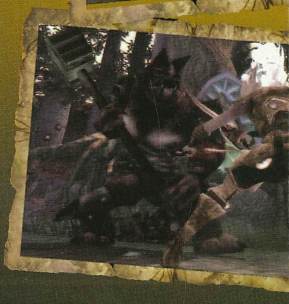
Điểm đặc biệt của Demon Stone là game có đến ba nhân vật chính và người chơi sẽ có cơ hội điều khiển cả ba nhân vật. Tuy nhiên, bạn chỉ có thể điều khiển một nhân vật tại một thời điểm, hai nhân vật kia tạm thời sẽ do máy phụ trợ. Bạn cần cân nhắc ở thời điểm nào nên sử dụng nhân vật nào để phát huy sức mạnh của cả nhóm. Rannek - một chiến binh mạnh mẽ, có sức tấn công mạnh nhất trong nhóm nên rất thích hợp để đánh cận chiến. Ngược lại, Illius là phù thủy phép thuật cao cường với các đòn từ xa lợi hại nhưng khá yếu trong việc đánh "giáp lá cà". Còn nhân vật nữ duy nhất trong nhóm, Zhai, lại có kỹ năng khá đặc biệt: tàng hình. Khi đứng trong vùng tối, Zhai sẽ trở nên tàng hình với thời gian giới hạn, lúc ấy cô chỉ cần lẻn đến đằng sau kẻ thù và chỉ một chiêu là có thể hạ gục đối thủ (những chiêu thức của Zhai làm tôi nhớ đến nữ ninja Ayame trong loạt game Tenchu nổi tiếng).







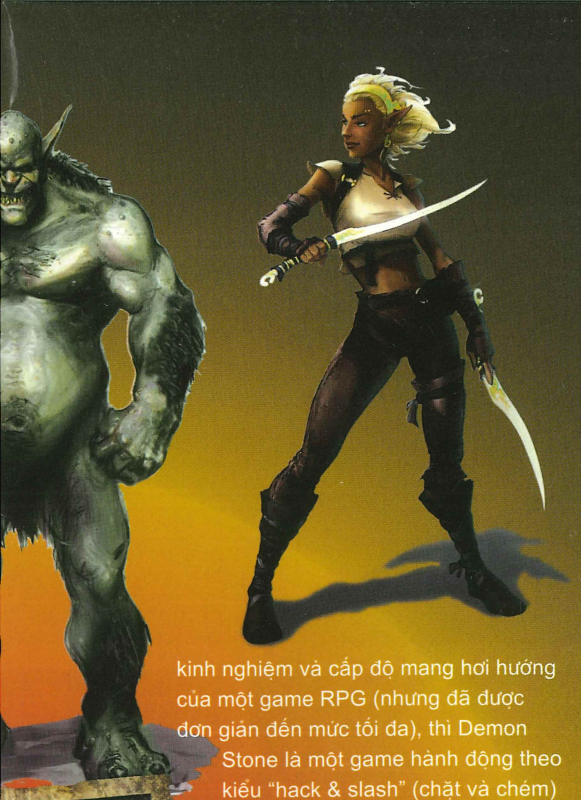




Các nhân vật của chúng ta đều có nhiều chiêu thức tấn công bằng vũ khí, tay không hay các đòn "combo" và có thể tung tuyệt chiêu mỗi khi thanh năng lượng được bơm đầy. Đặc biệt, khi thanh năng lượng của cả ba người cùng đầy thì họ có thể tung ra đòn phối hợp có sức sát thương lớn, rất thích hợp khi bạn bị bao vây bởi cả một "rừng" quái vật.

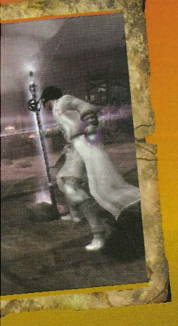
Giống như loạt trò chơi Lord of the Rings, Demon Stone cũng có hệ thống điểm kinh nghiệm và sẽ được tổng kết mỗi khi bạn kết thúc một màn chơi. Bạn có thể dùng những điểm kinh nghiệm này cùng với tiền thu thập được trên đường đi để nâng cấp các tuyệt chiêu mới cũng như mua vũ khí và món đồ mới.

Ngoài hệ thống điểm



FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	
PHÁT HÀNH	Atari
SẢN XUẤT	Stormfront Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	09/12/2004
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	PIII 1 GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên (hỗ trợ T&L); HDD 2,8GB; Windows 2000/XP.

kinh nghiệm và cấp độ mang hơi hướng của một game RPG (nhưng đã được đơn giản đến mức tối đa), thì Demon Stone là một game hành động theo kiểu "hack & slash" (chặt và chém) thuần túy. Khi chơi, hầu như bạn chỉ cần làm một việc duy nhất là đánh, không cần phải tìm đường đi hay đau đầu giải các câu đố..., nói chung chỉ cần nhanh tay là được. Từ đầu đến cuối, người chơi chỉ có mỗi một việc là ngồi bấm nút... lia lịa (theo đúng nghĩa đen), game có độ thử thách người chơi không cao, có thể gây nhàm chán. Theo tôi, điểm hấp dẫn nhất trong game có lẽ là các chiêu sát thủ khá "tuyệt" của Zhai và các trận đấu trùm, cách diệt trùm trong trò chơi khá đa dạng vì không con nào giống con nào.



ĐẬM CHẤT CONSOLE

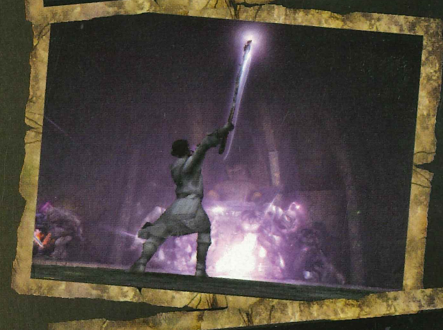
Demon Stone ban đầu được Stormfront Studios thiết kế dành cho máy PlayStation 2 (sau đó không lâu thì có bản cho Xbox) nên khi chuyển qua PC, ngoài hỗ trợ độ phân giải cao, game không có thêm hiệu ứng đồ họa nào đặc sắc. Nhìn chung, phần đồ họa trong game thuộc loại khá: gương mặt các nhân vật được dựng hình tốt, giống người thật, tuy nhiên phần thân người lại khá thô với nhiều góc cạnh. Góc nhìn người thứ ba trong game được thiết kế đúng "gu" các game hệ console: cố định một góc và di chuyển theo nhân vật chứ không thể xoay được. Các nhân vật được lồng tiếng khá tốt và phần phụ đề được thể hiện với phông chữ to, dễ đọc. Âm nhạc trong game không nhiều và không ấn tượng, trừ màn đầu với con rồng lửa trong tiếng trống trận nổi lên dồn dập khá hào hứng.

CÁC NHƯỢC ĐIỂM KHÓ CHỊU

Điểm đáng tiếc nhất cho Demon Stone là game lại đi vào "vết xe đổ" thường thấy của các game hệ console: khi chuyển qua PC mắc phải những lỗi khá nghiêm trọng. Khi chơi, thỉnh thoảng nhân vật tôi điều khiển đột nhiên... biến mất và không cách nào tiếp tục được. Thường thì giải pháp chuyển qua nhân vật khác sẽ khắc phục được, nhưng nếu đã chuyển mà vẫn không có kết quả thì chỉ còn cách chơi lại từ đầu màn (vì game chỉ cho phép bạn lưu mỗi khi kết thúc màn). Một điểm khác: cách điều khiển bàn phím và chuột trong trò chơi không được thuận tiện lắm, nếu không nói là nhiều lúc gây khó chịu cho người chơi. Nếu bạn có sẵn một gamepad thì việc điều khiển nhân vật sẽ trở nên dễ dàng và thú vị hơn nhiều!

Nhìn chung, Demon Stone là một game khá, thích hợp với những người ưa chuộng dạng game hành động; vì có thời lượng chơi khá ngắn (chỉ có 10 màn) nên cũng rất hợp với những ai không có nhiều thời gian và cần một trò chơi để thư giãn.

NGUYỄN THANH LONG
thanh.long@but-tre.com



MERCENARIES	
PHÁT HÀNH	Lucas Arts
PHÁT TRIỂN	Pandemic Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	10/01/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD

CHIẾ

Được nhắc đến nhiều nhất trong năm vừa qua bằng việc để lại ấn tượng tốt với các gamer thông qua sản phẩm đặc sắc Full Spectrum Warriors, Pandamic Studios lại tiếp tục muốn chứng tỏ rằng họ có thể làm tốt và đa dạng hơn các thể loại bằng việc cho nổ tung sân game vốn yên ả, kém sôi động trong những ngày đầu năm với "bom hạt nhân" có tên Mercenaries.

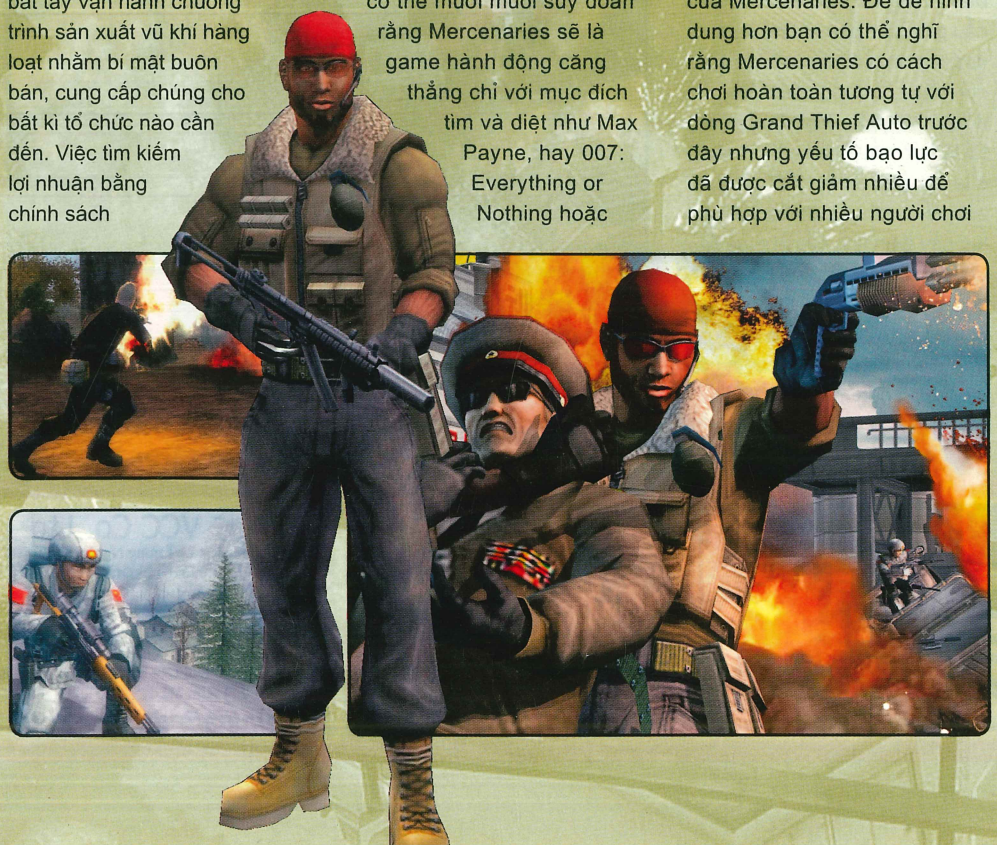
MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION

ÊN BINH TỰ DO

Câu chuyện xảy ra sau khi tổng thống Kim bắt tay xây dựng chế độ dân chủ tại đất nước mình nhưng bị General Song ám sát. Lên nắm quyền thay cha mình, General Song bắt tay vận hành chương trình sản xuất vũ khí hàng loạt nhằm bí mật buôn bán, cung cấp chúng cho bất kì tổ chức nào cần đến. Việc tìm kiếm lợi nhuận bằng chính sách điên rồ của Song làm đất nước bị xâu xé với sự xuất hiện của nhiều phe phái khác nhau đang tìm cách bành trướng và củng cố quyền lực của mình.

Đọc đến đây chắc bạn có thể mười mươi suy đoán rằng Mercenaries sẽ là game hành động căng thẳng chỉ với mục đích tìm và diệt như Max Payne, hay 007: Everything or Nothing hoặc cùng lắm thì có thêm yếu tố ẩn nấp của Splinter Cell, Hit Man, v.v... có thể bạn đã đúng nhưng đó chỉ là những phần rất nhỏ trong cách chơi đa dạng và đầy màu sắc của Mercenaries. Để dễ hình dung hơn bạn có thể nghĩ rằng Mercenaries có cách chơi hoàn toàn tương tự với dòng Grand Thief Auto trước đây nhưng yếu tố bạo lực đã được cắt giảm nhiều để phù hợp với nhiều người chơi hơn. Tuy nhiên, bạn đừng vội vàng kết luận rằng đây chỉ là một bản "copy" thiếu hoàn chỉnh, chắp vá vụng về như cách mà Driver 3 đã thể hiện. Mercenaies có thừa những đặc điểm để tự làm nên thành công cho riêng mình.



Mercenaries bắt đầu bằng việc cho phép bạn chọn một trong ba thành viên đặc nhiệm của tổ chức Excutive Operations bao gồm Chris Jacobs, một đặc vụ với khả năng chịu đựng sát thương cao; Jennifer Mui, mật vụ có khả năng hoạt động độc lập nhờ kĩ năng cận chiến cao và Malties Nilsson một lính mới với khả năng ẩn nấp nhanh nhạy. Dù bạn có chọn ai đi nữa thì việc hoàn tất trò chơi không ngoài mục đích hạ gục Song cùng với 52 thuộc hạ của hắn.

Trong chiến trường rộng lớn, phức tạp và hỗn loạn như vậy, việc thực thi nhiệm vụ của bạn sẽ không đơn giản Hengồi chờ những chân rết của Song xuất hiện trên bản đồ sau đó chạy ngay đến nơi hắn bị phát

giác và cứ việc tả xung hữu đột "làm thịt" hắn. Thay vào đó muốn tìm kiếm thông tin cũng như đầu mối về những tên đầu sỏ này bạn phải lần lượt thực thi các nhiệm vụ cũng như yêu cầu do các bên tham chiến đặt ra bằng việc liên hệ với bộ chỉ huy của các phe này đã được đánh dấu trên bản đồ. Có cả thảy bốn phe để bạn chọn.

Để bành trướng thế lực của mình, các phe trên không ngần ngại yêu cầu bạn những nhiệm vụ làm lợi cho họ như phá hủy doanh trại của đối phương; đột kích vào sân bay để cướp lại xe hàng bị phục kích trước đây; phá hủy hệ thống tên lửa định vị của một phe tham chiến khác, v.v... Càng hoàn thành tốt nhiệm vụ được giao bạn sẽ chiếm được thiện cảm của phe mà mình đang phục vụ đồng thời có cơ hội đi sâu tìm kiếm những thuộc hạ của Song mà bạn đang săn đuổi. Bên cạnh đó, sau mỗi chuyến công tác, các chiến binh của chúng ta sẽ được cung cấp một lượng tiền thưởng dựa vào mức độ xuất sắc của nhiệm vụ được giao. Với lượng tiền này bạn có thể kêu gọi đồng minh của mình yểm trợ trong những lúc nguy cấp như gọi trực thăng cứu viện thả các túi cứu thương, vũ khí. Ngoài ra, nếu thích rảnh tay ngắm nhìn thì bạn gọi máy bay ném bom do mình phái đến mặc sức oanh tạc vào các trại lính của đối phương...

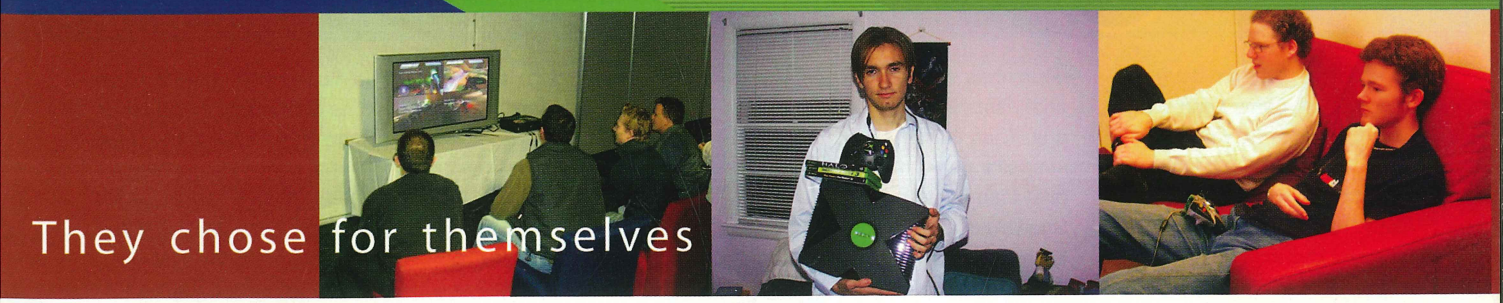
Nếu đã cảm thấy chán với việc phục tùng, chạy theo yêu cầu của một phe đưa ra bạn có thể quay sang hỗ trợ các phe còn lại để tìm kiếm thêm nhiều nhiệm vụ mới. Tuy nhiên, cần lưu ý trước là việc gì cũng có giá của nó, bắt tay với nhiều phe sẽ cho phép bạn kiếm thêm được nhiều tiền thưởng nhưng cũng đồng thời khiến bạn vướng vào rắc rối vì khi yêu cầu giữa các phe không được đáp ứng triệt để bạn sẽ không còn nhận được sự chào đón nồng nhiệt nữa. Mọi chuyện sẽ tồi tệ hơn nếu như sự tín nhiệm của các phe dành cho bạn bị sụt giảm xuống mức báo động, lúc này binh lính các phe sẽ tự động tấn công mỗi khi phát hiện bạn trên đường đi. Điều này ít nhiều sẽ gây cản trở cho bạn trong việc hoàn thành các mục tiêu chính của trò chơi. Do đó, bạn đừng dại dột chơi trò gặp ai cũng "chơi" như trong GTA trừ khi muốn tăng thêm thách thức mà trò chơi đưa ra.

Để làm cho cuộc chiến thêm phần sống động và thực hơn, game cung cấp cho người chơi hàng chục phương tiện cơ giới khác nhau để mặc sức thử nghiệm trong suốt quá trình hoàn tất trò chơi: xe jeep nhỏ nhưng cơ động, xe tăng trang bị lớp giáp dày và hỏa lực dũng mãnh và cả trực thăng có thể băng qua mọi địa hình trong thời gian ngắn nhất... Song song đó người chơi phải đối đầu trước các đội quân máy khá nhanh nhẹn, chúng đủ thông minh để né đường rơi của lựu đạn mà bạn phóng ra, tông thẳng xe vào người nếu bạn sơ ý, sẵn sàng nã rocket liên tục vào con chiến xa mà bạn vừa cướp được từ đồng đội của chúng. Pandamic đã cố gắng góp nhặt những chi tiết tưởng chừng rất đỗi bình thường trên để làm cho người chơi cảm thấy mình như đang sống trong chiến trường khốc liệt và rực lửa vậy. Bạn có thể cảm nhận rằng game sử dụng khá nhiều hiệu ứng khói lửa cũng như các hiệu ứng nổ khác nhau. Bầu trời trong game đầy khói bụi mịt mù như diễn tả phần nào không khí khốc liệt của cuộc chiến. Hiệu ứng âm thanh trong game cũng khá hoành tráng, đặc biệt là đoạn nhạc khởi đầu trò chơi và các đoạn lồng tiếng rất độc đáo cho anh chàng Nilsson.

Dù vậy game cũng không tránh phải vài hạt sạn không đáng có, trong vài trường hợp máy tỏ ra ngây ngô đến mức đứng như trời trồng nhìn bạn phá hủy cỗ xe mà lẽ ra chúng phải bảo vệ, rocket của bạn có thể phá hủy cả xe tăng lẫn máy bay trực tăng nhưng không thể làm hỏng một hàng rào bằng kim loại. Nhưng đó chỉ là những lỗi không đáng để bạn phải bận tâm nhiều lắm.

Trong lúc thị trường game diễn ra khá chậm chạp vào đầu năm thì sự bừng sáng rất kịp lúc của Mercenaries như hứa hẹn một vụ mùa bội thu, hấp dẫn cho các gamer. Nếu bạn còn đang phân vân có nên đưa Mercenaries vào "đống" sưu tập của mình không thì hãy yên tâm vì bạn sẽ không phải thất vọng đâu.

MINH CHÂU P.T



how about you?

hiệp lực

We provide you game solution

visit us at www.hiepluc.com

XBOX

GET XBOX NOW
FOR ANYONE FREE OF THESE

PS2

GET PS2 NOW FOR 2 GAMES FREE

hiệp lực

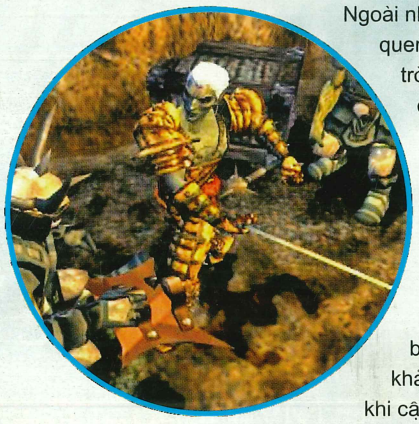
_99, Ho Tung Mau St., Dist. 1, HCMC
08 9144037 - 0903 671676 - hiepluc@hcm.vnn.vn
_A003, Hung Vuong 1, Phu My Hung, Dist. 7
0903002337

Nhắc đến dòng game hành động nhập vai các tay chơi "lão làng" thường nghĩ ngay đến mảnh đất PC trù phú, nơi đã ươm mầm và khai sinh những cái tên bất tử đại diện cho dòng game trên như Diablo, Nox, Divine Divinity... Sinh sau đẻ muộn trên thánh địa của console và chịu sự cạnh tranh gay gắt của các game nhập vai theo lượt, nhiều người nghĩ rằng có lẽ thể loại action/role-playing chỉ thật sự thích hợp với PC nếu không có sự xuất hiện của Baldur's Gate: Dark Alliance vào năm 2001 trên cả ba hệ console (PS2, XBOX, Game Cube). Đây là một cuộc "cách mạng" làm thay đổi hẳn định kiến dòng game này chỉ thực sự phồn thịnh và vững chắc trên lãnh thổ PC.

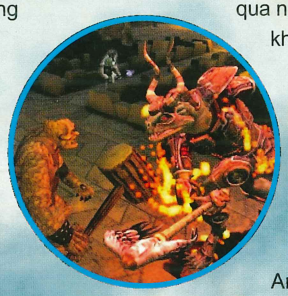
Snowblind Studios từ một nhà phát triển không tên tuổi bỗng chốc trở nên nổi tiếng và được nhiều đối tác lớn chú ý đến, trong số này có cả gã khổng lồ Sony. Không ngoài tham vọng quảng bá cho dịch vụ PS2 Online của mình, Sony lập tức bắt tay ngay với Snowblind Studios để xây dựng một game hành động nhập vai chơi đơn có hỗ trợ tính năng Online với tiêu đề "Champions of Norrath". Đúng như dự kiến Champions of Norrath (CoN) đã gặt hái được nhiều thành công nhất định và được xếp vào hàng những game hành động nhập vai hay nhất năm vừa qua. Thừa thắng xông lên, nhà phát triển game Snowblind Studios lại tiếp tục cho ra đời Champions Return to Arms, đáp ứng nhu cầu của hàng vạn fan hâm mộ khi game vừa được phát hành.

Return to Arms bắt đầu từ sự kiện kết thúc của phần một sau khi Innoruuk bị các chiến binh của vùng đất Norrath tiêu diệt, hòa bình và hạnh phúc tưởng như sẽ trở lại trên vương quốc Norrath xinh đẹp. Nhưng đâm lâu la, tôi tớ thân cận của Innoruuk vẫn không chịu chấp nhận thất bại, chúng đồng tâm hiệp lực tìm kiếm những phần thân thể của Innoruuk bị tách ra và nằm rải rác trên vương quốc Norrath với ý định hồi sinh vị chúa tể mà chúng tôn thờ. Firiona Vie, nàng Elf xinh đẹp của vùng đất Norrath đã đứng lên kêu gọi các chiến binh phục vụ chính nghĩa, dồn sức cho cuộc thập tự chinh phá tan âm mưu thâm độc mà bè lũ tay sai của Innoruuk đang rắp tâm thực hiện.

Cũng như nhiều game hành động nhập vai ăn khách khác trên thị trường, Return to Arms có khá nhiều nhân vật cho bạn lựa chọn với các class cơ bản như chiến binh mạnh mẽ (Barbarian Warrior), Wood Elf chuyên sử dụng cung tên, thầy pháp Erudite Wizard... Ngoài những nhân vật đã quá quen thuộc ở phần đầu của trò chơi, người chơi còn có dịp điều khiển hai nhân vật mới khá ấn tượng bao gồm Iksar Shaman - người thằn lằn có khả năng phun độc và sử dụng phép thuật mạnh mẽ; Vah Shir Berserker - người báo với tốc độ nhanh và khả năng cầm hai vũ khí khi cận chiến.

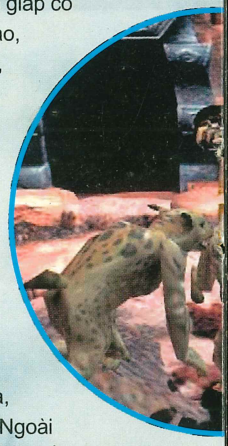


Return to Arms vẫn giữ nguyên cách chơi trước đây mà Champions of Norrath từng áp dụng, người chơi sẽ nhận các quest chính tại một điểm A cố định sau đó thực thi nhiệm vụ của mình tại một nơi khác. Ngoài ra, trong suốt quá trình thực hiện quest chính của mình bạn có thể nhận thêm các side quest (nhiệm vụ phụ) thông qua việc tiếp xúc với các nhân vật phụ (NPC) được bố trí dọc theo chuyến hành trình để có thể cải thiện điểm kinh nghiệm, kiếm vài món vũ khí mới... cho các nhân vật chính. Bằng điểm kinh nghiệm kiếm được, bạn có thể nâng cấp các nhân vật mà mình điều khiển thông qua các chỉ số cơ bản Strength, Intelligence, Dexterity, Stamina. Điều đặc biệt là game không có những rương chứa đồ như nhiều game áp dụng, thay vào đó số Items mà bạn mang theo trên người tùy thuộc vào lượng điểm Strength mà các nhân vật có được (điểm này càng lớn, khối lượng đồ mang theo càng nhiều).



Một trong những yếu tố khiến nhiều người chơi đặc biệt quan tâm đến những game nhập vai truyền thống chính là khả năng độc đáo của từng nhân vật. Điều này đã được Snowblind Studios thể hiện khá xuất sắc ở phần một và phần nào cải tiến trong Return to Arms với một vài nâng cấp, bổ sung tính năng mới. Hai phe Elf và Wizard được ưu ái hơn cả với nhiều kĩ năng tầm xa rất hữu hiệu và đẹp mắt. Efl có thể bắn tên có kèm yếu tố băng, lửa, chất độc... hay triệu hồi hàng chục mũi tên bao quanh kẻ thù. Các Wizard cực kì nguy hiểm với khả năng làm đối phương bất động bằng phép Root sau đó kêu gọi các trận mưa băng, những cơn bão lửa quấn chặt đám quái vật hung hãn. Nếu bạn muốn thưởng thức trọn vẹn những gì độc đáo, tinh túy nhất của trò chơi thì đây là hai class sáng giá nhất để lựa chọn.

Bạn đã từng chơi đi chơi lại hàng chục lần Diablo II ở nhiều cấp độ khó khác nhau với mục đích sưu tập các bộ giáp có khả năng bảo vệ cao, ngừa đủ loại yếu tố, các vũ khí có mức sát thương mạnh kèm theo các yếu tố băng, sấm sét, lửa... thì Return to Arms sẽ là nơi lý tưởng để bạn tha hồ khám phá với hơn 10.000 items gồm các loại kiếm, cung tên, búa, nhẫn, khuyên tai... Ngoài ra, được vay mượn từ nhiều game cùng thể loại, các item mà bạn tìm được đều có những rãnh cố định để bạn có thể gắn các viên ngọc quý nhằm tăng tính năng tấn công, phép thuật cho vũ khí, giáp, mà bạn sử dụng. Tất nhiên để có được những item đặc biệt này bạn phải chịu khó hoàn thành game qua nhiều cấp độ khó khác nhau theo thứ tự Adventurous, Courageous, Champion, Legendary, Epic.



Bên cạnh hệ thống item đồ sộ, Return to Arms còn cho phép bạn phiêu du qua nhiều vùng đất lạ của vương quốc Norrath, đối phó với nhiều loại quái vật khác nhau từ đám xương khô Skeletons, lũ người máy kim loại với lớp vỏ bọc vững chắc, những con quỷ một mắt hung tợn với sức khỏe vô địch, hay đám sinh vật biển có khả năng phun chất độc khá nguy hiểm. Những chi tiết trên tuy rất nhỏ nhưng lại khiến người chơi không cảm thấy nhàm chán mặc dù đã trải qua hàng giờ liền trước màn hình.

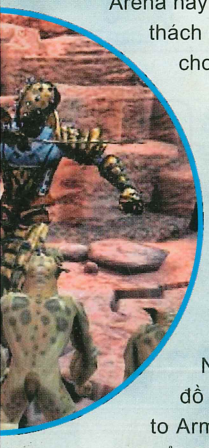
Giống như đàn anh của mình, Return to Arms là một trong số ít game nhập vai trên thị trường mà bạn có thể chia sẻ kinh nghiệm cùng bạn bè

CHAMPIONS RETURN TO ARMS

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Các Nhà Vô Địch Trở Lại

qua chế độ Missions hỗ trợ tới 4 người chơi bằng multitap hay kết nối online. Nếu cảm thấy nhân vật của mình đã "ngon lành" bạn còn có thể thử sức với mục Arena hay đơn giản là thách đấu với bạn chơi ở mục này.



Được bê nguyên xi bộ engine đồ họa từng được sử dụng trước đây cho game Baldur's Gate: Dark Alliance và Champions of Norrath, có thể nói đồ họa của Return to Arms đã thuộc hàng có tuổi! Bạn đừng vội thất vọng, vì hình ảnh trong game vẫn được trau chuốt rất tỉ mỉ, chu đáo. Bạn có thể phóng to thu nhỏ tùy thích các nhân vật, quan sát hết các khung cảnh hùng vĩ của xứ sở nhiệm màu Norrath, một miếng bánh nhỏ của vùng đất Ever Quest huyền bí. Tuy nhiên, phải thừa nhận rằng trong vài cảnh, khi các nhân vật của bạn phải đối phó với nhiều quái vật khác nhau, tốc độ khung hình bị sụt giảm bất thường nhưng rất may mắn là triệu chứng này không ảnh hưởng nhiều đến việc hoàn tất trò chơi.

Phần âm thanh của game cũng chỉ ở mức tạm chấp nhận. Tất nhiên, bạn vẫn có thể nghe được tiếng vũ khí rớt lẻng xẻng từ mấy "em" quái vật, tiếng phép thuật va chạm vào lũ yêu tinh. Thỉnh thoảng, bạn vẫn có thể nghe thấy những khúc nhạc nền khá hoành tráng và hào hùng.

Do thời gian thực hiện quá gấp rút nên Return to Arms chưa đủ sức tạo cú bứt phá để vượt xa cái bóng mà hai bậc tiền bối của mình đã tạo nên. Nhưng với những ai đã từng yêu thích Champions of Norrath, Baldur's Gate: Dark Alliance thì Return to Arms vẫn là game khó lòng chối từ.

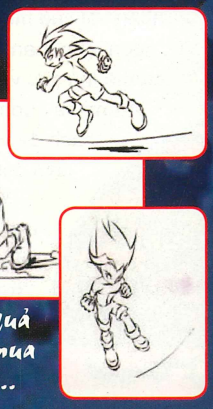
MINH ĐĂNG

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	
PHÁT HÀNH	Sony Online Entertainment
PHÁT TRIỂN	Snowblind Studios
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	07/02/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD

Saga of Stone
Riches Land

TIỂU ANH HÙNG STONE

Một thảm họa bất ngờ đã xảy ra tại vùng đất thịnh vượng Riches Land, tất cả các loại hoa quả chín mọng tại Village Relief đều tự nhiên rụng sạch; tệ hơn nữa, hầu hết tiền bạc dùng để mua thực phẩm của dân chúng cũng đều bị yêu quái cướp đi hết. Thật là họa vô đơn chí, nhưng...



Vùng đất Riches Lands đúng là một thiên đàng với cây cối xanh tươi, đơm hoa kết trái, ong bướm bay lượn nơi nơi...; một cuộc sống thanh bình đến tuyệt vời. Thế nhưng một ngày kia thảm hoạ từ đâu giáng xuống, không chỉ có hoa trái đột ngột rụng sạch, tiền bạc lũ lượt ra đi mà còn nhiều chuyện khác nữa đang và sẽ xảy ra... Không e sợ yêu quái, tiểu anh hùng Stone sẵn sàng ra trận.

Nhập vai cậu bé Stone có bộ tóc dài màu đỏ (rất ấn tượng) đi tiêu diệt ma quái, người chơi phải trải qua nhiều vùng đất khác nhau thuộc Riches Land như: Relief, Peak, Currach, Sky... để đi đến thắng lợi cuối cùng.

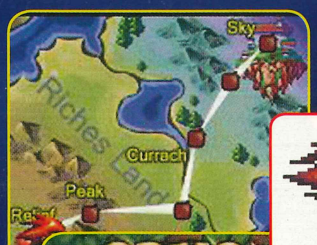
Relief là thử thách đầu tiên đối với bạn và độ khó cũng tăng dần ở các vùng đất kế tiếp, Sky sẽ là đích mà bạn phải hướng tới. Những mảnh đất mà Stone đi qua không giống chiến trường trong các cuộc chiến ác liệt của nhiều loại game hành động, mà là những vùng đất đầy cây trái, những dòng suối róc rách, những dãy núi và rừng già. Ma quái mà Stone cần tiêu diệt là những con sâu, con muỗi, chú ếch, thú dữ... và thậm chí cả những loại côn trùng mà chỉ có "nằm mơ" may ra bạn mới thấy được. Vũ khí của tiểu anh hùng cũng chỉ là những hòn đá phép thuật, một hòn đá ném ra là đi tong ngay một chú muỗi đang vù vù bay tới hòng chích Stone một cái, thật dễ thương phải không bạn!

SAGA OF STONE

PHÁT TRIỂN	TSSX Mobile Software
THỂ LOẠI	Nhập vai
SỐ NGƯỜI CHƠI	1
LOẠI MÁY	Nokia N-Gage QD, Nokia 7650 và Nokia 3650

Có thể tải về bản chơi thử tại www.pcworld.com.vn

Tất nhiên, nhiệm vụ của Stone không đơn chỉ giản là ném những hòn đá phép thuật vào côn trùng mà chú bé còn phải thu hồi những đồng tiền mà bọn yêu quái cướp đi. Thường những đồng tiền này được giấu trong các tráp để dâu đó trên đường đi của Stone, một viên đá vung ra, ngay lập tức tráp mở nắp và đồng tiền vàng văng ra. Thế nhưng đôi khi lại không phải là tiền mà là mìn hoặc 1 cú dấm bằng lò xo! Nếu Stone đứng gần đó thì rất có thể bị văng xuống núi và thế là bạn lại phải trở về vạch xuất phát.



Điều khiển:

- Phím 5: nhảy
- Phím 7: ném đá
- Phím 4 chiều: di chuyển.

** có thể thay đổi phím điều khiển tuỳ theo sở thích.*

Nhập vai Stone, tôi lại liên tưởng đến Spider Man, vì cậu bé cũng có những cú bay người đu dây tuyệt hảo. Tất nhiên không có quá nhiều kỹ năng bay lượn như Người Nhện nhưng những cú búng người từ vách núi này sang vách núi kia, hay nhảy lên đầu một chú cá sấu rồi ngay lập tức búng người bay lên bờ bên kia của dòng suối ngay trước cái mồm to tướng của nó thì thật thần sầu. Mỗi cấp độ bạn có 3 Stone, mỗi Stone được phép chơi trong thời gian 300 giây và sở hữu 50 hòn đá, bạn không được phép nạp đá nếu số lượng đá hết mà Stone còn sống; coi như thua cuộc vì "hết đạn".

Saga of Stone do Tsinghua - Shenxun Science and Technology (TSSX) - hãng phần mềm nổi tiếng của Trung Quốc phát triển. Theo chúng tôi, xét trên cả hai yếu tố âm thanh và đồ họa thì Saga of Stone thật xuất sắc, nó không thua kém bất kỳ một game cao cấp nào dành cho ĐTDĐ mà chúng tôi đã chơi qua. Nội dung của Saga of Stone cũng đơn giản và khá phù hợp với người chơi là thiếu niên, nhi đồng. Tuy nhiên độ khó của trò chơi lại là thử thách lớn đối với bất kỳ tay chơi game nào trên ĐTDĐ.

NHẬT LINH

ĐIỂM TIN

World Cyber Games 2005 cuối cùng cũng chính thức công bố các trò chơi thi đấu của năm nay. Đứng đầu danh sách là Halo 2 và Dead or Alive Ultimate dành cho XBox, kế đến là các game PC như Starcraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, Counter-Strike: Source, FIFA 2005, Need For Speed: Underground 2, Warhammer 40K: Dawn of War. Như vậy Warhammer 40K: Dawn of War và Dead or Alive Ultimate là hai game mới sẽ thay thế cho Unreal Tournament 2004 và Project Gotham Racing 2 của năm ngoái. Ước tính năm nay WCG 2005 sẽ đón tiếp hơn 800 game thủ đến từ 70 quốc gia trên thế giới, vòng chung kết của giải kỳ này sẽ diễn ra ở Singapore.

Nhà tài phiệt truyền thông Rupert Murdoch, trong buổi họp báo tại một hội nghị các nhà đầu tư, đã tiết lộ ông đang "nhòm ngó" ngành công nghiệp game và có thể đầu tư vào lĩnh vực này bằng việc mua lại một công ty phát hành game nào đó. Thông tin này đã được tập đoàn truyền thông khổng lồ của ông xác nhận – họ đang lựa chọn giữa các công ty có giá rất cao, như EA, với những công ty có giá thấp hơn để mua lại, Peter Chernin, COO (Chief Operating Officer – Giám đốc điều hành) News Corporation nói. Một trong những công ty có giá thấp mà Peter đang nhắm đến chính là Activision, với giá thị trường khoảng 3 tỉ USD, trong khi EA có giá tới 19 tỉ USD.

Wish – trò chơi trực tuyến tham vọng nhất từ trước đến nay (hỗ trợ 10.000 tay chơi cùng lúc trong cùng một thế giới, thay vì "xẻ nhỏ" ra nhiều server và khu vực khác nhau theo cách mà các game cùng loại hiện nay thường làm) do Mutable Realms phát triển, chính thức bị hủy bỏ. Không có lời giải thích nào được đưa ra sau quyết định trên, thay vào đó nhà phát triển chỉ cho biết sau khi xem xét kỹ lưỡng các trường hợp và qua phân tích số liệu có được từ phiên thử nghiệm Wish Beta 2.0, họ quyết định ngưng phát triển và đóng dự án Wish. Đồng thời, Mutable Realms cũng đã cho đóng cửa diễn đàn của trò chơi cùng các server có liên quan. Tuy nhiên, điều khiến mọi người quan tâm là liệu việc đóng lại dự án Wish có kéo theo sự sụp đổ của studio này?

Area 51 sẽ xuất hiện trên PC? Nhiều gamer đã phỏng đoán như vậy sau khi trang web chính thức của trò chơi xuất hiện logo dành cho hệ PC. Nhà phát triển Midway Austin từ

Cuộc đua đà điểu

Chuyện kể rằng, trong vũ trụ tồn tại một hành tinh nhỏ bé. Nơi đây, loài đà điểu cùng các "láng giềng" (chim chóc và các sinh vật khác) ngự trị và cùng nhau tận hưởng cuộc sống thanh bình. Chúng định cư, kết hôn và phát triển gia đình một cách êm đềm trên mảnh đất của mình. Tất cả đều hướng đến sự tự do và hạnh phúc. Thế nhưng, bên cạnh những người tốt lúc nào cũng là sự rình rập và đe dọa của bọn người xấu! Lão giáo sư Kosmoglux độc ác và điên khùng nọ muốn biến toàn bộ hành tinh đà điểu thành nô lệ. Kế hoạch của lão là tìm cách bắt cóc và cướp đi tất cả số trứng vừa ra đời của loài đà điểu để xây dựng một đội quân hòng tiến hành xâm chiếm cả hành tinh. Nhưng lão có ngờ đâu, bọn tay sai của lão lại đánh rơi số trứng vừa cướp được trên đường tẩu thoát. "Bộ quốc phòng" đà điểu lập tức được triệu tập để tiến hành chiến dịch truy bắt. Chỉ những anh chàng đà điểu khỏe nhất, nhanh nhất và khéo léo nhất mới được chọn để thực hiện công việc "cao cả" này. Nhiệm vụ của các chàng là thu nhặt lại càng nhiều trứng càng tốt. Để rồi cuối cùng, lần theo giấu vết của bọn tay sai, các chiến binh đà điểu tìm ra hang ổ của lão giáo sư xấu xa và trừng trị lão...

Nếu đọc qua cốt truyện của trò chơi, có vẻ như chúng ta sắp phải "xắn tay áo" với một game thuộc thể loại hành động. Nhưng không! Chạy, nhảy và né tránh là tất cả công việc mà bạn cần làm khi tham gia vào trò chơi hoạt hình vui nhộn theo kiểu "đua xe" - Ostrich Runner. Có cả thảy 8 màn chơi cùng 4 màn bí mật cho chế độ chơi đơn với vô số các chướng ngại vật, đồ chơi (máu, tăng lực...) và tất nhiên là cả những kẻ cản đường đầy khó chịu sẽ xuất hiện trên

đường đua. Tất cả đều có chung một yêu cầu duy nhất: bạn phải nhặt đủ số trứng đề ra của mỗi màn và về đích đầu tiên. Công việc tưởng chừng đơn giản nhưng lại hơi khó nuốt đấy! Đặc biệt là khi bạn sắp đến gần hang ổ của lão giáo sư độc ác kia. Song song với chế độ chơi đơn, trò chơi còn hỗ trợ hai người cùng chơi ở chế độ chia đôi màn hình và hỗ trợ đến 6 người chơi ở phần chơi mạng. Và có thể nói đây chính là những chế độ chơi hấp dẫn nhất của dạng game đua xe nói chung và của Ostrich Runner nói riêng.

Nhìn chung, đây là một game hoạt hình khá hấp dẫn. Game có cách chơi đơn giản, đồ họa sặc sỡ và âm thanh vui nhộn. Các em nhỏ sẽ được dịp chứng tỏ tài nghệ điều khiển khéo léo và phản xạ nhạy bén của mình, nhưng hãy xem chừng các chướng ngại vật và những tên cản đường trước mặt đấy. Chúng sẽ chẳng để cho các chú đà điểu ngộ nghĩnh của các em "tung tăng" lấy trứng một cách dễ dàng đâu! Vậy các em còn chờ gì nữa mà không nhanh tay chọn ngay một anh chàng đà điểu khoẻ và nhanh nhạy nhất để có thể trở thành người hùng cứu lấy hành tinh của mình nào.

CHÍ TÂM
chi.tam@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME

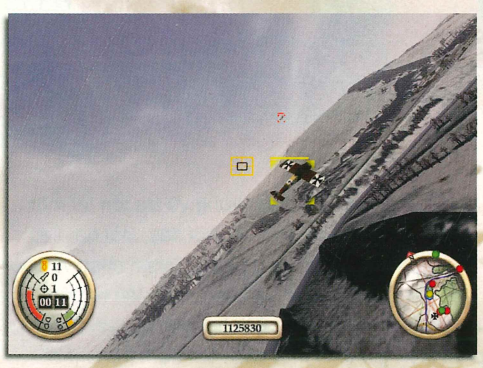
Phát triển: Geleos Development
Phát hành: Zuxxez Entertainment AG
Thể loại: Thể thao
ESRB: Everyone

Cấu hình: PIII 800MHz+; RAM 128MB; VGA 32 MB (tương thích DirectX 8.1 trở lên); HDD 350MB; Window 98 SE/Me/2000/XP; 1 CD.

WINGS OF WAR
TRẬN CHIẾN TRÊN KHÔNG

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

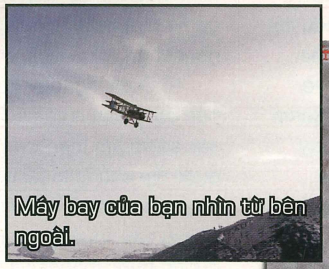
Cốt truyện của Wings of War khá đơn giản: bạn là một phi công lái máy bay chiến đấu trong Thế Chiến Thứ 1; Từ tân binh ban đầu bạn sẽ dần dần trở thành một chiến binh lão luyện nhờ trải qua vô số trận chiến một mất một còn trên không với quân đội Đức. Có 2 chế độ lái máy bay trong game cho bạn chọn lựa. Nếu bạn tự tin vào kỹ năng lái máy bay của mình, hãy chọn chế độ mô phỏng, nếu còn "rụt rè" thì chế độ chơi bình thường là phù hợp vì dễ điều khiển. Với hơn 70 nhiệm vụ nằm trong 14 chiến dịch lớn, khi bắt đầu, người chơi có thể sẽ gặp khó khăn thậm chí chóng mặt trong việc điều khiển máy bay. Tuy nhiên, nếu vượt qua được thử thách này bạn sẽ thấy trò chơi thật sự lôi cuốn bởi những cuộc rượt đổi ngoạn mục trên không cũng như tích lũy được rất nhiều kinh nghiệm sau những trận không chiến nảy lửa... Mỗi chiến dịch bao gồm nhiều nhiệm vụ với các mức độ phức tạp khác nhau chứ không chỉ đơn thuần là bắn hạ máy bay đối phương. Với công nghệ hình ảnh ba chiều, trò chơi tạo cho bạn cảm giác như đang thực thụ ngồi trong buồng lái một máy bay chiến đấu, các hiệu ứng được sử dụng khá tốt thông qua vệt khói, bóng của máy bay... Âm thanh, nhạc nền tuy thể hiện tốt nhưng chưa thật trung thực. Trò chơi còn cho phép người chơi cùng vui chơi và chia sẻ với bạn bè bằng Internet hay qua mạng LAN, và đặc biệt trò này còn hỗ trợ cách chơi đồng đội (Co-op) hay đối đầu trực tiếp. Trong quá trình chơi, máy bay của bạn cũng sẽ được nâng cấp nhiều thứ như động cơ, súng máy, bom, tên lửa... Tùy theo từng mục tiêu mà bạn bắn hạ.



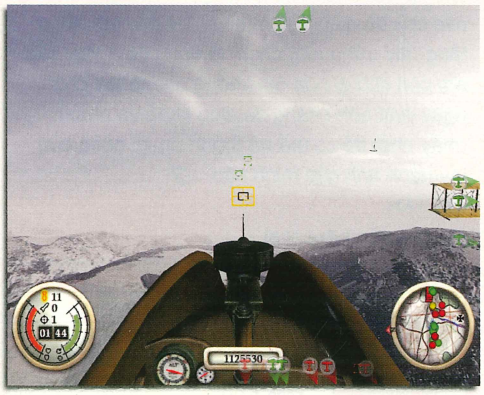
Đối thủ né tránh rất khôn ngoan kể cả khi bạn đã bám được đuôi của chúng.

Cho đến nay, thị trường có khá ít trò chơi thuộc thể loại lái máy bay mô phỏng, một phần do thể loại này thường "kén" người chơi vì cách điều khiển tương đối phức tạp. Wings of War là một ngoại lệ, tất cả hầu như chỉ dựa vào đôi mắt tinh tường và đôi bàn tay khéo léo của bạn. Một phần có lẽ do game sử dụng dạng máy bay chiến đấu thời loại cũ nên không có nhiều chức năng như các loại máy bay hiện đại, vì vậy người chơi dễ điều khiển và không cần bận tâm nhiều đến các chỉ số thông báo trên bảng điều khiển.

ĐẶNG THANH BÌNH



Kính ngắm chuyên dụng dùng để ném bom từ máy bay.



Nếu cần độ chính xác lúc rượt đuổi mục tiêu, tốt nhất bạn nên chọn camera từ trong buồng lái.

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Silver Wish Games

Phát hành: Gathering

Thể loại: Mô phỏng/Máy bay

ESRB: Teen

Hệ máy: PC (Xbox)

Cấu hình: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB (hỗ trợ T&L); HDD 1,5GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 2 CD.

chối bình luận tin đồn trên. Được biết Area 51 là một game bắn súng góc nhìn thứ nhất, phát triển cho các hệ PS2 và XBox, với David Duchovny (X-Files) và Marilyn Manson (ca sĩ nhạc rock) đảm nhận việc lồng tiếng cho hai nhân vật chính: Ethan Cole và Edgar – sinh vật hành tinh. Game sẽ hỗ trợ chơi mạng trên hệ console với hai chế độ phổ biến: Deathmatch và Capture the Flag.

■ **Sau một thời gian dài hợp tác "ăn ý",** Activision cho biết họ đã quyết định mua lại Vicarious Visions, và đưa studio này trở thành một trong những phân nhánh con dưới quyền kiểm soát của mình. Với gần 100 nhân viên có trụ sở chính đặt tại New York, Vicarious Visions đã từng thực hiện các game cho Activision như Shrek, Tony Hawks và Shark Tale (dành cho GameBoy Advance). Sản phẩm mới nhất của họ gần đây là Spider-Man 2 tung ra trên Nintendo DS đã gặt hái được rất nhiều thành công. Hiện studio này đang phát triển Doom 3 cho XBox và Spider-Man 2 cho PSP.

■ **Atari công bố họ sẽ tung ra Time-Shift** - game hành động góc nhìn thứ nhất - vào mùa thu này trên XBox và PC. Trong TimeShift, người chơi sẽ có khả năng ngưng, làm chậm hoặc đảo ngược thời gian, với mục đích làm bất động đối phương hoặc giải quyết các câu đố phức tạp... thông qua hơn 30 màn chơi của game. Atari còn "ôm ồ" rằng phần kịch bản của trò chơi sẽ do một đạo diễn kiêm biên kịch nổi tiếng của Hollywood đảm trách, dù chưa cho biết tên của người này. Hiện Saber Interactive đang thực hiện trò chơi (với tên mã là Chronos), và theo thông báo trên trang chủ của nhà phát triển, họ cũng đang tiến hành song song phiên bản dành cho PS2. Atari từ chối bình luận thông tin này.

■ **Theo nguồn tin từ trang web của nhà phát triển Ba Lan** – City Interactive – studio này đang thực hiện một game bắn súng mới với tên gọi Battlestrike: The Road to Berlin. Với 16 nhiệm vụ trải dài qua nhiều địa điểm, bối cảnh của trò chơi xoay quanh những trận đánh diễn ra ở châu Âu trong Thế Chiến thứ hai, cùng sự xuất hiện của hàng loạt loại vũ khí của thời kỳ này như máy bay P-51 Mustang, súng tỉa Springfield... Dự tính, game sẽ được tung ra trong khoảng nửa đầu năm 2005 này. City Interactive từng được biết đến qua các trò chơi như Terrorist Takedown và Space Interceptor: Project Freedom.

ĐIỂM TIN

Dòng game Myst lừng danh sẽ kết thúc vào mùa thu này khi Ubisoft tung ra Myst V: End of Ages, được mô tả là chương cuối của dòng game này. Trò chơi sẽ tiếp nối các sự kiện xảy ra trong phần trước (Myst IV), người chơi được giao trọng trách hồi sinh đế chế D'ni, một nền văn minh cổ xưa từng xuất hiện cách đây hàng ngàn năm trước khi bị một thảm họa khủng khiếp xóa sổ. "Myst vượt qua giới hạn của một trò chơi. Nó là kinh nghiệm sống, trong một số trường hợp có thể coi là một phong cách sống" Laurent Detoc, chủ tịch chi nhánh Ubisoft Bắc Mỹ nói. Hiện tại Cyan Worlds đang gấp rút hoàn thành Myst V dành cho PC và Mac dưới sự chỉ đạo của Rand Miller – một trong những đồng tác giả dòng game.

Nhà phát hành trò chơi nổi tiếng Hàn Quốc - Webzen - công bố chính thức thiết lập hoạt động tại thị trường Mỹ, có trụ sở đặt tại Los Angeles, với vai trò vừa là nhà phát triển trò chơi, vừa là nhà phân phối kiêm phát hành. Nam Joo Kim, CEO của Webzen cho biết công ty của mình đã sẵn sàng vươn lên trở thành nhà phát hành game toàn cầu sau khi đã thiết lập các trụ sở tại Trung Quốc, Nhật Bản, Hàn Quốc và Đài Loan. Webzen hiện đang dự tính mang trò chơi sắp tới của mình, SUN: Soul of the Ultimate Nation, tấn công thị trường Mỹ trong năm nay và có kế hoạch phát triển game dành cho các hệ máy console sắp tung ra.

Digital Illusions CE cuối cùng cũng đã "đầu hàng" người khổng lồ EA sau nhiều tháng giằng co thương thuyết. Theo một số nguồn tin trên mạng, hiện EA đang nắm 59,8% cổ phần và có thể sẽ tăng lên con số 67,3% trong thời gian tới. Giờ đây sau nhiều nỗ lực, EA đã nắm trong tay quyền hành của DICE. Và sản phẩm sắp tung ra của DICE – Battlefield 2, sẽ do EA phát hành.

Trên con đường chinh phục mảng game thể thao, Take Two Interactive đã có nhiều quyết định quan trọng để khẳng định vị trí. Vừa qua, họ đã mua lại studio chuyên phát triển game thể thao - Visual Concepts - sau đó đã ký một hợp đồng độc quyền kéo dài 7 năm với "Hiệp hội cầu thủ bóng chày" (Major League Baseball Players Association). Và mới nhất là thành lập 2K Games – phân nhánh đảm nhận một phần việc phát hành của Take Two. "2K Games và studio con của nó – 2K Sports, sẽ phối hợp hoạt động phát triển sản phẩm với các studio khác của Take Two như Visual Concepts,

Total Club Manager 2005

QUẢN LÝ CLB BÓNG ĐÁ

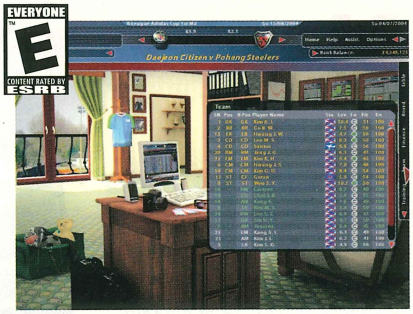
Nếu là người hâm mộ bóng đá, ắt hẳn bạn không lạ gì tên của các cầu thủ, huấn luyện viên nổi tiếng nhưng lại biết rất ít về ông bầu quản lý. Nếu bạn tò mò muốn biết công việc thường ngày của người quản lý đội bóng mà mình yêu thích ra sao, hãy thâm nhập vào thế giới hậu trường của họ thông qua trò chơi Total Club Manager 2005 do EA Sports phát hành.

Mở đầu trò chơi, bạn sẽ lựa chọn đội bóng mà mình yêu thích, với nhiệm vụ làm quen và đóng góp hết sức mình để giúp đội bóng phát triển ngày một lớn mạnh và giành được nhiều thành tích hơn. Mọi chuyện nghe có vẻ đơn giản nhưng thực ra không dễ chút nào! Thông tin về đội bóng tuy được cung cấp rất đầy đủ nhưng bạn cũng sẽ phải mất không ít thời gian để làm quen, vì chúng được chia ra rất nhiều hạng mục khác nhau và được biểu hiện qua các con số, biểu đồ... Dường như thấu hiểu được tâm lý người chơi nên nhà sản xuất đã cung cấp cho bạn một hệ thống trợ giúp khá đầy đủ và chi tiết, vì thế bạn chỉ cần bỏ ra một ít thời gian để tham khảo thì mọi chuyện sẽ dễ dàng hơn nhiều. Thậm chí, nếu việc đọc nhiều thông tin khiến bạn chán nản, bạn có quyền yêu cầu các "trợ lý máy" chia sẻ bớt công việc quản lý hằng ngày. Ngoài ra, còn vô số việc vặt vãnh khác cũng cần quan tâm như: ý kiến của cổ động viên, giá cả của các mặt hàng mà câu lạc bộ kinh doanh... Tuy vậy, quan trọng nhất trong việc quản lý đội bóng là quan sát tình hình các cầu thủ của mình thi đấu dưới sân, từ đó bạn có thể rút ra những kinh nghiệm quan trọng trong việc thay đổi chiến thuật, cầu thủ, cách tập luyện chuyên môn cho câu lạc bộ của mình để có những kết quả tốt hơn cho các trận sau. Có thể nói một khi đã tiếp nhận câu lạc bộ là phải lo từ "A tới Z" và nếu bạn làm không tốt thì việc ra đi chỉ là điều sớm muộn mà thôi.

Hình ảnh của Total Club Manager 2005 khá đẹp và có rất nhiều kiểu camera khác nhau cho mỗi trận đấu, mỗi kiểu cung cấp cho bạn những thông tin khác nhau về trận đấu đang diễn ra. Âm thanh khá hấp dẫn với những bài nhạc cổ động sôi nổi. Tuy nhiên, nếu là người yêu thích các thể loại nhạc êm dịu, bạn có thể chọn lựa những bài nhạc MP3 ưa thích của mình trong khi chơi game.

Nếu nghĩ mình đã am hiểu hết mọi thứ về bóng đá (trong đó có cả việc quản lý điều hành), thì với Total Club Manager 2005 bạn sẽ phát hiện ra những khía cạnh mới của nó. Cũng cần lưu ý rằng trò chơi này là một "người bạn đồng hành" không thể thiếu của FiFa 2005 vì hai game này có khả năng móc nối dữ liệu qua lại với nhau. Nhờ vậy bạn có thể vừa kiêm chức quản lý vừa làm cầu thủ, bạn hãy thử xem sao.

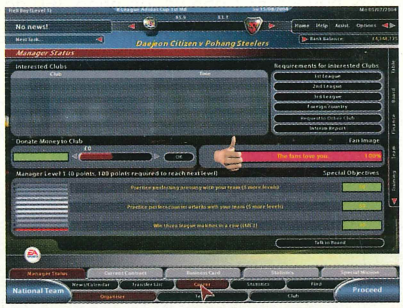
ĐẶNG THANH BÌNH



Bảng cung cấp thông tin về các cầu thủ.

Người quản lý phải xếp lịch tập luyện cho cầu thủ để tăng cường các kỹ năng còn yếu.

Theo dõi thông tin thị trường chuyển nhượng cầu thủ thường xuyên cũng giúp bạn có được những cầu thủ giỏi với giá thấp.



Phản ứng của các fan phản ánh trung thực hiệu quả công việc quản lý của bạn.

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: EA Canada

Phát hành: EA Sports

Thể loại: Mô phỏng/Quản lý

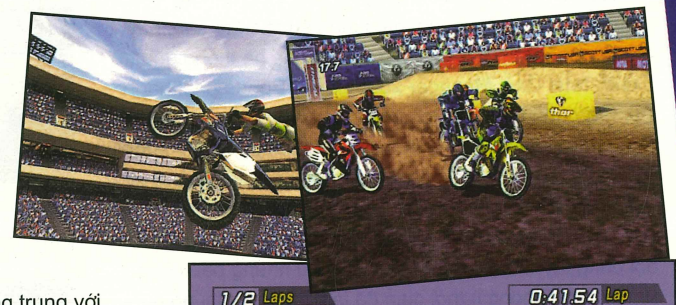
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU PIII 700MHz+; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 1GB, Windows 98 SE/Me/2000/XP, 2 CD.

MTX MOTOTRAX

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Vượt qua thử thách



"YEEEHAAA!", mỗi lần tôi la toáng lên như vậy thì y như rằng các đồng nghiệp đều ngơ ngác nhìn "thủ phạm" và rồi ngay sau đó cả phòng cười vang khi hiểu được chuyện gì xảy ra. Vâng, ngay cả bạn cũng vậy! Cũng sẽ la toáng lên một cách thích thú khi được "nhấc" bổng lên không trung với nhiều kiểu bay độc đáo và lạ mắt, để rồi sau cú bay đó "té lăn quay" kèm theo một trận cười giòn giã. Nếu bạn muốn biết chuyện gì xảy ra, hãy cùng tôi bước vào thế giới của những tay đua môtô địa hình chuyên nghiệp trong trò chơi đua xe thể thao hấp dẫn – MTX Mototrax của Aspyr.

Mototrax có lối chơi khá đa dạng với nhiều kiểu đua. Chế độ chơi Career được xây dựng có cốt truyện và nhiệm vụ rõ ràng, cách chơi bao quát toàn bộ những kiểu chơi khác (giống như phần chơi chiến dịch của thể loại chiến thuật hay hành động). Trong dạng chơi này, nhiệm vụ của bạn là tham gia các giải đấu diễn ra ở nhiều nơi khác nhau, với mục tiêu là giật giải kiếm tiền và thu hút sự chú ý của các nhà tài trợ. Tuy vậy, sự gò bó với lối chơi tuần tự theo màn nhiều khi làm người chơi mau chán. Thế thì tại sao bạn lại không dành chút thời gian thử qua các chế độ chơi riêng lẻ của game? Như Supercross với những trận thư hùng nóng bỏng diễn ra bên trong "chảo lửa" sân vận động, Motocross sẵn sàng chờ đón với những đường đua diễn ra trong không gian mở. Ngoài ra, nếu có "máu nghệ sĩ" cộng với một tinh thần "thép", Free Ride là nơi bạn có thể mặc sức tung hoành với chiêu "bay, lộn" trên các chướng ngại, với các thách thức được đặt ra như đi vòng quanh xe buýt bằng một bánh, bay lên nóc nhà và lộn nhào 360 độ, thực hiện những cú nhảy xa ngoạn mục với nhiều tư thế... Cuối cùng là chế độ chơi Freestyle, nơi mà

bạn sẽ được dịp phô diễn những tuyệt kỹ "để đời" của mình trước sự chứng kiến của hàng ngàn khán giả, cũng "run" đấy chứ! Mỗi kiểu chơi không chỉ mang lại cho bạn những phần thưởng như tiền để nâng cấp chiếc xe hay kiếm được nhà tài trợ nhãn hiệu, mà còn mở ra các màn chơi mới với nhiều thử thách hấp dẫn hơn. Bên cạnh đó, nếu bạn tự tin rằng mình là "nhà vô địch" không đối thủ trên đường đua, thì tại sao không rủ các bạn của mình gia nhập vào những trận thách thức của mục chơi mạng với các kiểu chơi như chia đôi màn hình đấu tay đôi, đấu tập thể với máy? Chắc chắn những trận cười sảng khoái sẽ lại vang lên y như lúc bạn chơi đơn vậy!

Hình ảnh của trò chơi tuy chỉ dừng lại ở mức trung bình khá, nhưng với cách chơi "vui nhộn đầy... kích động" cộng với những bản nhạc rock ồn ào "bốc lửa", Mototrax có vẻ không thua kém những người anh em "bốn bánh" về mặt lôi cuốn người chơi. Vấn đề còn lại là... liệu bạn đã sẵn sàng tay lái của mình cho những thử thách phía trước chưa?

NGỌC PHƯƠNG

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Aspyr
Phát hành: Activision
Thể loại: Thể thao/ Đua xe
ESRB: Everyone
Hệ máy: PC (Xbox, PS2)

Cấu hình: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 1,4GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 2 CD.

Kush Games, Indie Built, Venom Games, Pop Top Software và Frog City Software" Take Two cho biết. Trước mắt 2K Games sẽ phát hành Close Combat: First to Fight, Close Combat: Red Phoenix, Stronghold 2 và Charlie and the Chocolat Factory.

■ **Hãng phát hành trò chơi điện thoại di động, In-Fusio,** cho hay vừa mua lại Thumbworks, cũng là một nhà phát hành trò chơi cho máy di động nhưng với qui mô nhỏ hơn, để mở rộng lĩnh vực hoạt động ở thị trường Bắc Mỹ. Với thương vụ này, Craig Holland - chủ tịch của Thumbworks sẽ trở thành giám đốc điều hành của In-Fusio ở Mỹ - có nhiệm vụ tiếp tục duy trì và đẩy mạnh hoạt động của công ty với mục tiêu "trở thành công ty hàng đầu về giải trí trên máy di động ở thị trường Bắc Mỹ".

■ **Phil Deluca, nhà điều hành sản xuất "America Army",** đã đưa ra cảnh báo trong diễn đàn của trò chơi là quân đội Mỹ sẽ có hành động thích đáng đối với các gamer phá hoại. Theo Information Week, sở dĩ cảnh báo trên được đưa ra vì có rất nhiều trường hợp, người chơi tận dụng một số lỗ hổng bảo mật của game để gian lận và sự việc ngày càng trầm trọng. America Army là trò chơi mô phỏng huấn luyện quân sự, được quân đội Mỹ tài trợ và cho mọi người sử dụng miễn phí. Tuy vậy ngay sau đó cảnh báo này của Phil đã được rút lại và biến mất trong diễn đàn.

■ **Báo cáo tài chính quí 3 của Ubisoft xem ra khả khả quan** khi doanh thu đạt 186 triệu Euro và con số này sẽ tăng lên trên mức 220 triệu Euro trong quí cuối cùng; đạt lợi nhuận khoảng 40 - 45 triệu Euro trong quí 4. Ubisoft còn tiết lộ Yves Guillemot, chủ tịch Ubisoft, đang cân nhắc mua lại nhà phát hành Eidos (Anh).

■ Báo cáo tài chính quí 3 của EA có vẻ không mấy khả quan khi tổng thu nhập chỉ đạt 1,43 tỉ USD, giảm 3,2% so với cùng kỳ năm ngoái. Tuy nhiên EA vẫn lạc quan cho hay, khi "đóng sổ" năm tài chính vào ngày 30/03 sắp tới, tổng thu nhập đạt khoảng 3,275 - 3,325 tỉ USD so với năm qua (2,957 tỉ). Sản phẩm mà EA tung ra vừa qua đều thắng lớn; Need For Speed Underground 2 bán được hơn 8,4 triệu bản trên toàn cầu, theo sau là FIFA 2005 – hơn 4,5 triệu và dòng game The Sims vượt qua ngưỡng 16 triệu bản game.

NGỌC PHƯƠNG

Phát triển: Bits Studios	Phát hành: THQ	Thể loại: Hành động	Ngày phát hành: 14/02/2005

CHIẾN ĐẤU CÙNG JOHN CONSTANTINE

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Dựa theo bộ truyện tranh nổi tiếng Hellblazer đã được chuyển thể thành phim, hãng sản xuất Bits Studios đã cung cấp cho các gamer trên XBOX trò chơi hành động với góc nhìn người thứ ba mang tên "Constantine" .

Bạn sẽ nhập cuộc cùng với John Constantine, anh chàng mang trong người 1/2 dòng máu của quỷ dữ buộc phải đối đầu với người cha độc ác của mình mang dã tâm biến trái đất thành địa ngục thứ hai. Phiêu lưu cùng John qua nhiều khu vực khác nhau như trường học, viện bảo tàng, bệnh viện... để truy tìm các cổ vật linh thiêng, bạn sẽ phải đối phó với các thế lực khác nhau. Bạn sẽ có các vũ khí khá đặc biệt như khẩu shotgun và tiểu liên được yểm phép bắn ra các cây thánh giá sắc nhọn, lựu đạn là những bình nước thánh lượm được trên đường đi... Nếu cảm thấy nhàm chán với việc sử dụng vũ khí tầm xa, bạn có thể chuyển sang sử dụng các câu bùa chú như sấm sét, ánh sáng... mà Jonh tích lũy được trong suốt quá trình hoàn thành nhiệm vụ. Tuy nhiên, bạn lưu ý là phải mất một khoảng thời gian nhất định tùy vào tính phức tạp của loại phép, vì vậy cần thao tác thật nhanh các phím bấm hiện trên màn hình mỗi khi phép sắp được tung ra.

Hầu hết các cảnh vật trong game đều được thể hiện bằng gam màu tối và sử dụng khá nhiều hiệu ứng sương mù như dòng game Silent Hill trước đây. Vì vậy, để người chơi đỡ nhức mắt hay phải loay hoay tìm lối ra trước các khúc quanh tối và ngoằn ngoèo, John được bổ sung khả năng Demon Vision có thể nhìn thấu mọi vật trong màn đêm và tìm ra được nhược điểm của bọn quái vật. Đây là những khả năng khá hữu ích vì hầu hết bọn quái vật đều "canh me" bạn mất cảnh giác, nhất là trong điều kiện thiếu sáng. Ngoài ra, trong những trận quyết tử với trùm nếu không linh động chuyển sang sử dụng các khả năng này, bạn sẽ khó lòng đánh bại chúng vì không nhìn thấy các món đồ ẩn để đặc trị chúng nằm rải rác quanh khu vực đụng độ.

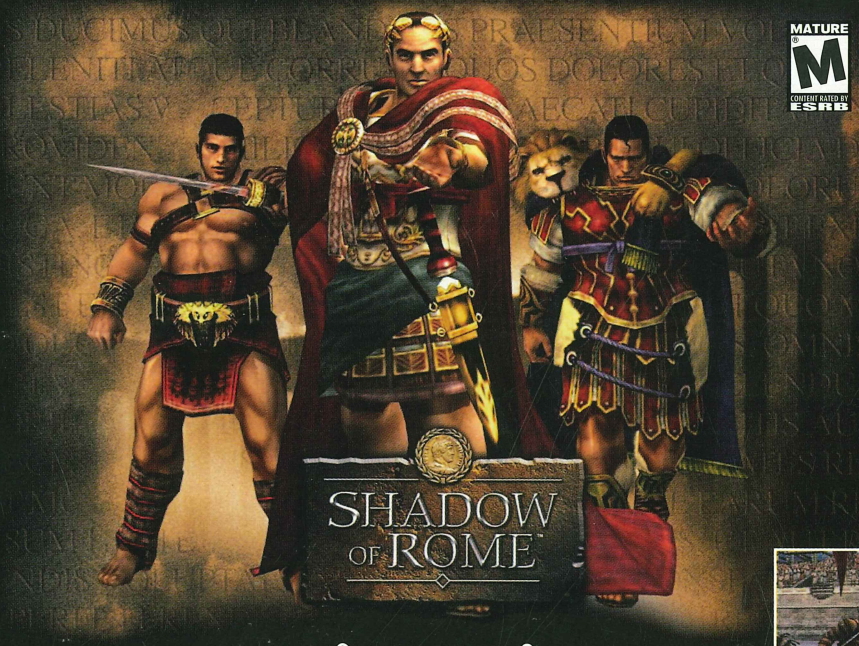
Để tăng thêm phần hào hứng, nhà làm game cũng cố gắng xây dựng các câu đố và cạm bẫy nhằm thử thách lòng kiên nhẫn của gamer như tìm chìa khóa để vượt qua một cánh cửa, kéo xe đựng rác để làm điểm tựa vượt qua một cầu thang gãy, giải mã các kí tự được đặt trên mặt đất để phá giải bùa yểm... Trong suốt chặng hành trình của mình nếu chịu khó tìm kiếm, góp nhặt các lá bài nằm ẩn trong các hốc kẹt, bạn có thể tìm hiểu thêm thông tin về câu chuyện, hình vẽ các quái vật, cổ vật... trong trò chơi qua mục Bonus Material của Menu chính.

Nhìn chung các hiệu ứng mưa, sương mù, phép thuật, dấu chân, lửa... đều được game tái hiện ở mức khá, nếu quan sát kĩ bạn sẽ nhận ra rằng John được tạo hình từ diễn viên nổi tiếng Keanu Reeves. Tuy nhiên, hệ thống ngắm bắn của John có thể làm bạn hơi khó chịu trong lần thử đầu tiên, việc xoay chuyển sang trái và phải của nhân vật chính tỏ ra khá chậm chạp và thiếu chính xác.

Dường như Constantine chỉ thích hợp với những fan thực sự cuồng nhiệt với dòng game hành động phiêu lưu.

TUẤN MINH

Phát triển	Phát hành	Thể loại:	Ngày phát hành
Capcom Production Studio 2	Capcom	Hành động	09/02/2005



NGƯỜI HÙNG THÀNH ROME

Đoạn chiếu dạo (trailer) ấn tượng được đính kèm với sản phẩm Onimusha 3 của mình, Capcom làm khá nhiều fan hâm mộ tò mò chờ đợi ngày ra đời của Shadow of Rome. Ngày 8/2/2005 game chính thức ra đời kéo theo nhiều câu hỏi được đặt ra xem liệu Shadow of Rome đã thực sự xứng đáng với những gì mà giới mộ điệu mong đợi.

Bối cảnh là đế quốc La Mã năm 44 trước công nguyên dưới sự trị vì của hoàng đế Julius. La Mã hùng mạnh thuở nào đang dần mục nát, có dấu hiệu sụp đổ trước nạn tham nhũng, bạo lực của những kẻ quyền thế. Hoàng đế Julius quyết định đưa ra nhiều chính sách cải cách với mục tiêu gầy dựng lại đế chế mà mình cai trị. Các chính sách của ông tất nhiên không được những bên đối lập tán thành. Julius bị ám sát bên trong cung điện của mình. Cha của Agrippa, một triều thần trung tín với hoàng đế Julius vô tình là nhân chứng đầu tiên phát hiện cái chết bí hiểm này, ông lập tức bị kẻ xấu vu họa. Bạn sẽ là người vén bức màn bí mật sự kiện động trời này.

Trong game, bạn sẽ lần lượt điều khiển qua lại hai nhân vật Agrippa và Octavianus. Để chứng minh sự trong sạch cho gia đình, Agrippa chấp nhận mạo hiểm xông pha vào đấu trường khủng khiếp của La Mã với hy vọng sẽ trở thành nhà vô địch để cứu sống cha mình. Trong khi đó Octavianus lựa chọn cách đột nhập cung điện của hoàng gia để điều tra những bí ẩn về cái chết của Julius, giúp Agrippa giải oan cho cha mình.

Nếu từng hâm mộ những chiêu thức đẹp mắt của Dante trong series Devil May Cry hay các đường kiếm đẹp mắt của từng nhân vật trong các phiên bản của Onimusha thì Shadow of Rome có thể khiến bạn hơi thất vọng. Các pha hành động của Agrippa trước các võ sĩ giác đấu diễn ra khá chậm chạp và kém thú vị mặc dù Capcom cố gắng làm sôi động cuộc chơi bằng cách thêm vào nhiều chi tiết. Mỗi lần thể hiện các chiêu thức của mình, tùy vào

mức sát thương và hiệu quả của chúng, bạn sẽ được đám đông khán giả đánh giá và cho điểm – thể hiện trên thanh trạng thái ở góc trái màn hình. Khi lượng điểm này tăng lên, bạn có thể nhận được những vũ khí hiệu quả hơn hay thức ăn để phục hồi lượng máu đã mất trong những trận sinh tử. Trái ngược hoàn toàn với các trận giao chiến mà Agrippa phải trải qua, nhiệm vụ của Octavianus có phần ẩn nấp nhiều hơn. Bạn phải khéo léo đánh lừa đám lính canh bằng trang phục lấy được từ một thành viên của nghị viện, lặng lẽ hạ gục từng tên một bằng các bình sứ, dây thừng thu lượm trên đường đi.

Một trong những điểm mạnh nhất của trò chơi chính là hiệu ứng đồ họa bắt mắt, Capcom đã thực sự khắc họa thành công nét biểu cảm trên từng khuôn mặt của từng nhân vật cũng như trang phục và mô hình kiến trúc của người La Mã xưa. Nhìn chung, Shadow of Rome là game tạm chấp nhận để bạn giết thời gian trong khi chờ các game đỉnh xuất hiện.

TUẤN MINH

THIÊN HÀ GAMEZONE

THIÊN HÀ GAMEZONE - ĐIỂM CHƠI GAME HẤP DẪN CHO BẠN

Nếu bạn cần một điểm chơi game tại thành phố Hồ Chí Minh, Thiên Hà Gamezone là một trong những nơi đáng để đến.

Địa điểm mới đặt tại 542 Điện Biên Phủ, Quận 10, nằm ở ngã 3 Điện Biên Phủ - Bàn Cờ, gần ngã tư Điện Biên Phủ - Cao Thắng là vị trí thuận lợi cho các gamer dễ dàng lui tới, đặc biệt các gamer ở quận 1, quận 3 và quận 10. Với khuôn viên rộng, xe được giữ miễn phí trong nhà, chỗ ngồi rộng rãi, đặc biệt có phòng riêng dành cho những người chơi cần hút thuốc lá. Thiên Hà Gamezone phục vụ giải khát và ăn nhẹ cho các bạn có nhu cầu. Có phòng ăn để các bạn "nạp năng lượng" mà không làm ảnh hưởng đến người chơi bên cạnh.

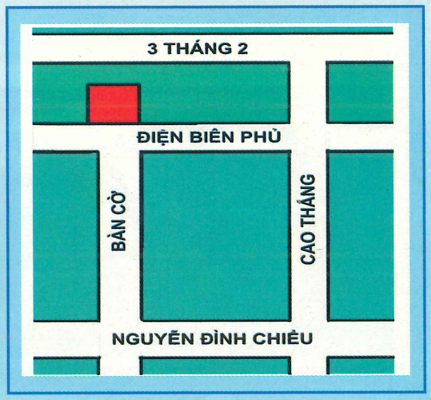
Thiên Hà Gamezone hiện có 50 máy với nhiều cấu hình máy khác nhau. Nếu bạn cần chơi những game như Gunbound, MU... thì máy cấu hình P4 1.2Gb, 1.5 Gb hoặc Althon 1800, 2500.. với 256 RAM, Videocard 64Mb là đủ đáp ứng với giá mềm. Nếu bạn muốn chơi những game đòi hỏi cấu hình cao hơn như Warcraft 3 Battle.net, Lineage 2, World of Warcraft... và được tận mắt nhìn thấy nhân vật của mình được chỉnh ở độ phân giải cao, hiệu ứng đầy đủ mà ít bị lag thì đã có những máy P4 2.4Gb, 512 hoặc 1Gb RAM với videocard 128 Mb, màn hình phẳng 17 hoặc 19 inch đáp ứng.

Thiên Hà luôn đưa đến cho người chơi những game mới và đáng chú ý nhất, Thiên Hà luôn cập nhật các game mới, kể cả các bản Demo và Beta game online... Những game mới luôn được cài đặt trên các máy có cấu hình cao để người chơi có thể cảm nhận được trọn vẹn các hiệu ứng âm thanh và hình ảnh.

Nếu bạn muốn chơi dài hạn, hãy đăng ký là thành viên để hưởng những ưu đãi đặc biệt, nếu muốn chơi bất cứ game online có trả phí trên các game server chính thức, Thiên Hà Gamezone sẽ mua giúp và đóng phí hàng tháng giùm cho bạn.

Trong tình hình nhiều người chơi game online hiện nay đang bị hack mất account, mất item... do bị cài keylog, bạn hoàn toàn có thể yên tâm không sợ bị mất password khi chơi tại Thiên Hà Gamezone vì các máy ở đây đều được cài đặt chương trình bảo vệ chống keylog hay trojan để người ngoài không thể download, chép, cài đặt hay chạy những chương trình này.

Nếu muốn đổi không khí với game console, Thiên Hà Gamezone luôn sẵn sàng phục vụ các bạn. Ngoài việc thử những game mới, bạn có thể chơi một số game Xbox Online hoặc chơi bóng đá Winning Eleven với 4 người chơi (2 cặp đấu với nhau) trên màn hình phẳng 29 inch.



Là nơi tổ chức các cuộc thi game rất sớm tại TP Hồ Chí Minh (từ năm 1998), Thiên Hà Gamezone sẽ tiếp tục tổ chức nhiều cuộc thi game có giải thưởng giá trị trong năm 2005, các bạn có thể theo dõi thông tin về các cuộc thi này trên trang web www.trochoithubay.com hoặc http://games.forviet.com.

Nhân dịp khai trương chính thức (ngày 28/2/2005) Thiên Hà Gamezone sẽ giảm phí sử dụng máy từ 15% – 20% cho người chơi, kéo dài trong 2 tuần, cho tới ngày 15/3/2005.

Mời các bạn đến với Thiên Hà Gamezone - 542 Điện Biên Phủ Q.10 TP.HCM

THIÊN HÀ GAMEZONE

Cossa
Napoleoni
CUỘC CHIẾN

Phiên bản Cossacks đầu tiên tập trung vào giai đoạn lịch sử diễn ra từ thế kỷ 16 cho tới thế kỷ 18, một thời kỳ hỗn độn với nhiều trận chiến xảy ra như: cuộc chiến tôn giáo ở Pháp (Wars of Religion), xung đột dân tộc giữa Áo, Nga với đế chế Ottoman (Thổ Nhĩ Kỳ), cuộc tranh giành giữa người Hà Lan và Bồ Đào Nha ở Brazil... Trong phần tiếp theo này, Cossacks II: Napoleonic Wars chọn cho mình "mốc" thời gian là thế kỷ 19, thời kỳ mà các quốc gia ở châu Âu rúng động bởi những cuộc chiến tranh do nhà quân sự kiệt xuất Napoleon Bonaparte khởi xướng.

THÔNG TIN BAN ĐẦU

Cossacks 2 bao gồm 6 quốc gia mà người chơi có thể lựa chọn điều khiển: Pháp, Anh, Áo, Nga, Phổ và Ai Cập. Mỗi dân tộc có tất cả 7 đơn vị bộ binh, gần 10 loại kỵ binh cùng 3 loại trọng pháo khác nhau trong tổng số 150 loại quân của 6 phe tham chiến trong trò chơi. Các trận giao tranh giờ đây sẽ tiếp bước truyền thống của dòng game: diễn ra trên những chiến trường rộng lớn với quân số lên tới 64.000 đơn vị cùng lúc cho tổng cộng cả hai bên tham chiến, một con số gây "chóng mặt" mà từ trước tới giờ chưa từng có trò chơi RTS nào có được. Tất nhiên với quân số khổng lồ như vậy, quản lý từng cá nhân là việc không dễ. Thay vào đó, trò chơi sử dụng phương thức quản lý theo nhóm, với các đội hình chiến thuật quen thuộc như hình vuông, hàng ngang... để người chơi tùy nghi vận dụng trong các trận đánh (với những ai đã chơi qua dòng game American Conquest thì hẳn không xa lạ với những đội hình như thế này). Trong nỗ lực cải tiến dòng game của mình, Cossacks 2 còn có thêm hệ thống điểm kinh nghiệm (experience) và tinh thần chiến đấu (morale) được áp dụng cho các nhóm quân: Nhóm quân nào có tinh thần chiến đấu và điểm kinh nghiệm càng cao, khả năng giành được phần thắng trong các trận chiến càng lớn. Có nhiều cách để nâng cao tinh thần chiến đấu của các nhóm quân, ngoài việc thêm vào hàng ngũ những quân đặc biệt như hero, sĩ quan, lính đánh trống... thì việc giành được thắng lợi trong những đợt giao tranh sẽ đẩy "tinh thần" cũng như kinh nghiệm của các quân lên rất cao. Nhưng bạn cũng cần cẩn thận vì khi các nhóm quân thua cuộc bỏ chạy, phần thưởng

2,5 triệu bản bán ra
mắt năm 2001, mộ
thậm chí có thể nói là
Cossacks: European V
CDV Software Enter
trong thế giới giải trí.
engine 3D mới cùng
dẫn, nhà phát triển
World - một lần nữa
lại làm "bùng nổ" c
Cossacks II: N

Tên game: Cossacks II: Napoleonic Wars
Thể loại: Chiến thuật
Phát triển: GSC Game World
Phát hành: CDV Software
Ngày phát hành: 04/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

acks II
Wars
ỦA NAPOLEON

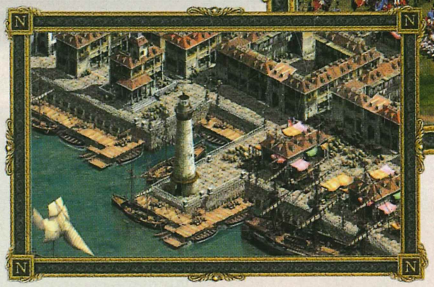
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

kinh nghiệm cùng tinh thần chiến đấu của chúng sẽ mất hết. Bên cạnh đó, để nâng tầm chiến thuật của trò chơi lên một mức cao hơn, lần đầu tiên trong dòng game xuất hiện hệ thống bản đồ toàn cục (Global Map) để người chơi có thể hoạch định chiến lược ngoại giao như: ký hiệp định hòa bình, thỏa ước liên minh, cấm vận kinh tế... Thắng lợi trên mặt trận ngoại giao nhiều khi còn ảnh hưởng hơn việc dùng đến binh lực, tránh được nhiều tổn thất về người và của.

Có được những đạo quân mạnh với vũ trang đầy đủ là mơ ước của bất kỳ nhà cầm binh nào. Nhưng không chỉ giản đơn ngồi mơ là được, bạn cần có một nền kinh tế thật vững vàng hậu thuẫn. Theo thông tin từ phía nhà phát triển, lần này trong Cossacks 2 người chơi không cần quan tâm đến việc xây dựng các công trình riêng lẻ nữa, mà tự thân các thành phố đã có sẵn nền kinh tế của riêng mình. Chúng sẽ cung cấp nguồn tài nguyên cần thiết cho đế chế của người chơi thông qua con đường giao thương giữa các thành phố và các khu định cư thuộc đế chế đó. Và cũng nhờ việc xuất hiện các tuyến đường này mà bạn có thể tận dụng chúng để ngăn chặn hay phong tỏa nền kinh tế của đối thủ.

Sợ rằng khi chuyển đổi sang dạng 3D sẽ nảy sinh nhiều vấn đề không hay cho trò chơi ở một số mặt, GSC Game World cho biết họ vẫn giữ nguyên cơ chế đồ họa 2D truyền thống (ở mặt nào thì hiện tại chưa rõ), nhưng khẳng định sẽ ứng dụng hầu như toàn bộ tính năng của engine 3D mới cho tất cả các phần, nhằm tạo nên một bộ mặt mới cho trò chơi. Chẳng hạn các thành phố giờ đây sẽ "dày đặc" các công trình chi tiết (gần 180 loại khác nhau), với đặc trưng riêng của từng dân tộc, khung cảnh sẽ sống động hơn với sự xuất hiện của hơn 1.000 quần thể sinh thực vật rất phong phú. Ngoài ra, hiệu ứng khói lửa trong những trận đánh sẽ bắt mắt hơn mà chỉ công nghệ đồ họa 3D tiên tiến mới thể hiện được.

Cuối cùng, bên cạnh phần chơi đơn với những màn chơi lôi cuốn dựa theo các chiến dịch của Napoleon, thì Cossacks 2 còn hỗ trợ chơi mạng LAN và Internet với các chế độ như: Deathmatch cổ điển, Battles và Battle for Europe dành cho những ai yêu thích các trận đánh lịch sử.



KHI NÀO RA MẮT?

Cossacks II: Napoleonic Wars ban đầu dự tính tung ra vào cuối năm 2004 vừa rồi, nhưng sau đó được dời lại vào tháng 4 năm nay, nhưng ngày phát hành chưa ấn định cụ thể. Chưa cụ thể, có nghĩa là trò chơi có thể sẽ thay đổi tiếp...

NGUYÊN AN
nguyen.an@but-tre.com

toàn cầu kể từ khi ra
con số không nhỏ,
thành công của game
Wars, đưa tên tuổi của
tainment AG nổi bật
Nay, với sự hỗ trợ của
nhiều tính năng hấp
trò chơi - GSC Game
không giấu tham vọng
hiến trường RTS với
poleonic Wars.

Tên game: Doom 3: Resurrection of Evil
Thể loại: Hành động

Phát triển: id Software
Phát hành: Activision

Ngày phát hành: 03/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

ÁC QUỶ HỒI SINH

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

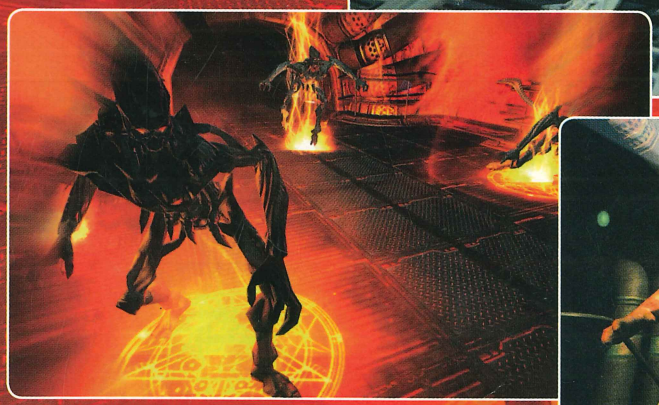
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Hai năm đã trôi qua sau thảm họa khủng khiếp tại trạm nghiên cứu trên sao Hỏa. Lúc này, toàn bộ căn cứ đã bị bỏ hoang, vụ việc được tổ chức UAC (Union Aerospace Corporation) bưng bít và nguỵ tạo với lý do "sự cố lò phản ứng". Một ngày nọ, các vệ tinh thăm dò trên quỹ đạo sao Hỏa nhận được một tín hiệu lạ phát ra từ Site One, khu khai quật chính về các nền văn minh cổ (mà chúng ta đã có dịp tiếp cận trong Doom 3). Ngay lập tức, một nhóm lính vũ trang cùng các khoa học gia được phái trở lại sao Hỏa để điều tra.

Trong bản mở rộng này, bạn sẽ không gặp lại người lính vô danh trong Doom 3 nữa mà sẽ vào vai một kỹ sư quân đội, tháp tùng nhóm điều tra. Mọi chuyện bắt đầu khi bạn phát hiện một cổ vật kỳ lạ trong Site One, và vô tình kích hoạt nó khiến cánh cửa thông với địa ngục bị mở ra. Cơn ác mộng kinh hoàng lại tiếp diễn...

Doom 3: RoE vẫn giữ khung cảnh đen tối, ghê rợn như phần trước. Vẫn là các hành lang, ngõ ngách tranh tối tranh sáng trong trạm nghiên cứu và những hang động âm u, đen tối dưới địa ngục. Tuy nhiên, thời lượng mà bạn trải qua dưới các hang động này sẽ nhiều hơn, với kịch tính cùng sự ghê rợn ngày càng gia tăng.

Lần này, ngoài bọn quái vật từ địa ngục, người chơi sẽ gặp lại "người quen cũ": tiến sĩ độc ác Betruger (vâng, hắn vẫn chưa chết!). Betruger sẽ tìm mọi cách lấy lại món cổ vật mà bạn đang nắm giữ và sẽ cử ba con quái vật hung tợn, gọi là Hunter, săn lùng bạn. Điểm mấu chốt về những nét mới trong bản mở rộng sẽ nằm ở đây. Giống như SoulCube trong Doom 3, món cổ vật mới này cũng có những năng lực đặc biệt: khi bạn lần lượt đối đầu với ba con Hunter, cổ vật này sẽ hút các năng lực đặc biệt của chúng về cho bạn. Khi tiêu diệt được Hunter đầu tiên bạn có được kỹ năng "Hell Time". Nghe có vẻ huyền bí, nhưng thật ra kỹ năng này cũng tương tự như hiệu ứng "Bullet Time" trong Max Payne hay trong phim Ma Trận nổi tiếng. Tuy nhiên, có một điểm khác biệt là khi bạn sử dụng nó, tất cả các vật xung quanh sẽ di chuyển chậm lại còn bạn vẫn giữ nguyên tốc độ. Ngoài ra, bạn sẽ "học" được thêm các chiêu Berserker "Máu điên" và Invulnerability "Bất tử tạm thời" khi hạ được các Hunter còn lại. Các chiêu thức này không chỉ giúp bạn trong các trận chiến mà còn dùng để giải câu đố trong game nữa.



Doom 3: RoE sẽ giới thiệu một số loại quái vật mới, bảo đảm sự "kinh tởm" và dữ dằn không thua kém Doom 3. Trong đó có thể kể đến con Vulgar, tương tự những con quỷ Imp nhưng khoẻ và nhanh nhẹn hơn nhiều, hay Bruiser, loại quái vật khổng lồ với... hai khẩu pháo trên hai cánh tay, sẵn sàng "vãi" đạn bất cứ lúc nào! Dĩ nhiên, để có thể đương đầu với chúng, bạn sẽ được cung cấp một số loại vũ khí mới. Lần này, chúng ta sẽ chứng kiến sự trở lại của khẩu Shotgun hai nòng, vũ khí kinh điển của dòng game Doom. Ngoài ra, còn có một loại vũ khí mới tên là Ionized Plasma Levitator. Điều thú vị là chức năng của nó y hệt như khẩu súng trọng lực của Gordon Freeman trong Half-Life 2. Tuy nhiên, khẩu này "ngon lành" hơn món "đồ chơi" của ngài tiến sĩ "bốn mắt": nó có thể "tóm" lấy bất cứ vật gì, từ các chướng ngại vật cho đến bọn quái vật hay thậm chí các đầu đạn, quả cầu lửa và... quăng trả lại.

Với phiên bản mở rộng này (theo thông tin ban đầu sẽ có độ dài khoảng phân nửa Doom 3), id Software chỉ đóng vai trò chỉ đạo và giao quyền phát triển lại cho Nerve Software (từng thực hiện Return to Castle Wolfenstein: Tides of War trên Xbox). Phần chơi mạng (Multiplayer), game sẽ do ThreeWave Software phụ trách (từng đảm nhận phần chơi mạng của dòng Quake) với nhiều bản đồ chơi Deathmatch mới cùng sự xuất hiện của chế độ Capture the Flag. Doom 3: RoE dự định sẽ tung ra thị trường vào tháng 3 năm nay, hứa hẹn mở đầu cho một năm sôi động nữa của dòng game hành động/bắn súng.

THANH LONG
thanh.long@buttre.com

Tên game: The Elder Scrolls IV: Oblivion
Thể loại: Nhập vai

Phát triển: Bethesda Softworks
Phát hành: Bethesda Softworks

Ngày phát hành: chưa biết
ESRB: Đang đợi đánh giá

Vùng Đất Truyền Thuyết

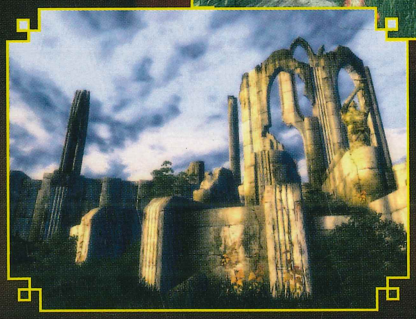
The Elder Scrolls IV: Oblivion

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Không chỉ trung thành với phong cách "tự do trong một thế giới rộng lớn" của loạt game The Elder Scrolls kinh điển, hãng Bethesda Softworks đã thể hiện vượt mong đợi với bản The Elder Scrolls: Morrowind năm 2002 dành cho PC và Xbox. Không thỏa mãn với những thành công gặt hái được, ngay sau khi Morrowind ra mắt, đội ngũ phát triển của Bethesda Softworks đã bắt tay thực hiện bản Elder Scrolls IV, lấy tên Oblivion. Giống Morrowind, Oblivion cho phép xây dựng nhân vật theo ý thích với danh mục kỹ năng, nghề nghiệp phong phú, thế giới 3D rộng lớn và kết cục mở.

Câu chuyện trong Oblivion diễn ra sau các sự kiện trong Morrowind nhưng không có liên quan về mặt nội dung. Người chơi một lần nữa được đưa trở lại vương quốc Tamriel, thế giới tưởng tượng gắn liền với loạt game The Elder Scrolls. Tuy nhiên tồn tại song song với Tamriel lại là thế giới Oblivion của loài quỷ dữ và ác thần.

Người chơi kỳ này vào vai một tù nhân - chỉ đến khi chơi, bạn mới biết lý do bị bắt! Một lần tình cờ, bạn chứng kiến Hoàng Đế đương triều bị mưu sát và được ngài trăng trối, phó thác một nhiệm vụ khó khăn: tìm người kế vị ngai vàng càng sớm càng tốt. Việc này vô cùng cấp bách vì địa ngục đang bị "phong ấn", cách ly với Tamriel bằng ý chí của vị vua. Một khi không còn vua, hai thế giới sẽ thông nhau; đồng nghĩa với ngày tận thế.



Cốt truyện của phần thứ tư như vậy đã rõ ràng, thế còn những thay đổi trong cách chơi ra sao? Chúng ta hãy cùng điểm qua những thông tin sơ bộ mà nhà phát triển vừa tiết lộ.

* **Thế giới rộng lớn:** Trước đây, Morrowind đã nổi tiếng là game nhập vai có thế giới khổng lồ. Oblivion còn "ghê gớm" hơn vì chứa đựng đến hai thế giới: Tamriel và Oblivion; nhưng điều này không hẳn đã tốt. Rất nhiều người chơi cho rằng thế giới trong Morrowind khiến họ cảm thấy mệt mỏi, chán nản và đôi lúc bị bế tắc, không biết phải đi đâu. Nhà phát triển đã lập tức rút kinh nghiệm. Hệ thống bản đồ được cải tiến giúp bạn di chuyển nhanh đến nơi muốn đến, la bàn định vị hiển thị độ gần-xa đối với các địa điểm, nhân vật quan trọng và vị trí nhận quest.

* **Hệ thống chiến đấu:** Một phản hồi khác mà Bethesda đã nghiêm túc lắng nghe và tiếp thu chính là hệ thống chiến đấu. Ai đã từng chơi Morrowind đều biết đây là game nhập vai góc nhìn người thứ nhất (tuy vẫn có tùy chọn góc nhìn người thứ ba). Vì đặc điểm này mà tính hành động của game được nhiều người quan tâm. Oblivion hứa hẹn sẽ có hệ thống chiến đấu phức tạp và có chiều sâu hơn. Mọi hoạt động chiến đấu, phòng thủ của nhân vật sẽ do bạn làm chủ chứ không còn đơn giản chỉ là những cú nhấn chuột như thường thấy trong game nhập vai nữa.

* **Trí tuệ nhân tạo** (AI): Với một hệ thống hoàn toàn mới mang tên "Radiant A.I", nhà phát triển hi vọng có thể biến thế giới ảo của trò chơi thành một nơi thật sự có "hồn". Các nhân vật NPC hành động, sinh hoạt như người thật; ví dụ, khi đói bụng, họ có thể ra chợ mua hay vào rừng săn bắn. Mỗi nhân vật có một "thời gian biểu" riêng, không ai giống ai. Với số lượng "khiêm tốn" 1.000 NPC, thế giới ảo trong trò chơi thực sự phong phú và sống động!

* **Đồ họa cải tiến:** Thế giới ảo sống động này dương nhiên phải được khắc họa bằng hình ảnh đẹp nhất, thực nhất. Qua phần trích từ game được công bố, phần hình ảnh của Oblivion rất ấn tượng: hiệu ứng ánh sáng thay đổi theo vật thể phản chiếu; gương mặt nhân vật được xây dựng rất thật với các cử động nhép môi khớp lời thoại... Nhà sản xuất đã huy động tất cả những kỹ thuật tiên tiến nhất nên thời gian phát triển Oblivion kéo dài từ năm 2002 đến nay... vẫn chưa xong. Một phần lý do của việc trì hoãn là vì Bethesda tuyên bố Oblivion không chỉ dành cho PC mà sẽ có trên các hệ console mới, có thể là PlayStation 3 và Xbox 2. Mặt khác, Bethesda vừa nắm được quyền phát triển phần tiếp theo của một trong những game nhập vai hay nhất mọi thời đại: Fallout 3, nên đội ngũ của công ty hiện tại đang rất tất bật!

Mong Bethesda sẽ không làm chậm tiến độ thực hiện The Elder Scrolls IV: Oblivion.

THANH LONG

Sở dĩ Microsoft có thể đánh bại kình địch hùng mạnh Sony trên lĩnh vực game trực tuyến, ngoài các chiến dịch cạnh tranh và quảng bá mạnh mẽ, điều không thể không nhắc tới chính là việc Microsoft sở hữu khá nhiều game trực tuyến hay và thu hút lượng người chơi mạnh như Halo, Moto GP, Mech Assault, Rallisport Challenge... Trong đó, có cả Unreal, một trong những tựa game hành động chơi mạng xuất sắc nhất trên PC đã nhanh chóng đổ bộ vào miền đất hứa XBOX Live và giành được khá nhiều thành công.

Mặc dù Unreal Championship bước đầu thành công và được nhiều gamer đón nhận nồng nhiệt, nhưng nếu đã chơi qua Unreal 2003 trên PC bạn sẽ thấy rằng hai game này tuy hai mà một, vậy là Unreal Championship 2 lập tức được Epic thai nghén với hy vọng mang đến cho XBOX fan một game "only" đúng nghĩa.

Một trong những yếu tố quyết định khiến dòng Unreal tồn tại và thành công đến tận hôm nay chính là nhờ những cải tiến không ngừng và rất sáng tạo của đội ngũ Epic Games cùng Digital Extremes qua từng phiên bản. Chắc hẳn bạn vẫn còn nhớ hình ảnh đột phá và ấn tượng của Unreal Tournament 2003 so với đàn anh của mình là Unreal Tournament, hay việc bổ sung chế độ chơi Onslaught, Bombing Run đầy phấn khích cùng hàng loạt các phương tiện cơ giới trên không và đường bộ trong Unreal Tournament 2004 khiến bao gamer rạo rực, mất ăn mất ngủ. Dĩ nhiên, Unreal Championship 2 (UC 2) nếu không muốn lép vế trước các bậc đàn anh thì cũng phải có những nét mới để tiếp tục hấp dẫn người chơi.

Trong UC 2 ngoài việc sử dụng vũ khí nhặt được trên đường đi và hành động ở góc nhìn thứ nhất như trước đây, game còn cho phép các tay chơi chuyển đổi sang góc nhìn người thứ ba ở những pha cận chiến bằng tay - điều chưa từng thực hiện trong các bản Unreal trước đây. Khi chuyển sang dùng vũ khí cận chiến như kiếm năng lượng, gậy lazer bạn có thể sử dụng các thế đánh nhanh mạnh khác nhau, các đòn combo liên hoàn đẹp mắt cũng như các thế đỡ đòn hiệu quả tựa như các game đối kháng trực tiếp vậy.

Hãy hình dung đối phương đứng trước mặt bạn với lượng HP đang tụt xuống mức thấp, thay vì cho hắn một viên rocket để kết thúc mọi chuyện, sao bạn lại không thử cặp song kiếm mới lượm được, vừa chính xác lại vừa nhanh gọn. Phải chăng đây chính là sự kết hợp giữa Mortal Kombat và Unreal khi mà Midway là người giành được quyền phát hành UC 2 từ tay Atari.

Được phát triển trên hệ console nên UC 2 cũng xuất hiện nhiều tính năng mới giúp người chơi thuận tiện khi điều khiển. Đầu tiên phải kể đến tính năng khóa mục tiêu (lock-on target), chỉ cần nhấp nhẹ cò bên phải bạn có thể dễ dàng phát giác được kẻ địch gần nhất trong phạm vi mình đang đứng. Ngoài ra để tiện cho việc quan sát, game cho phép các nhân vật có các khả năng nhảy xa và lơ lửng trên không trung (giống như Tribes trước đây), được quản

Tên game: Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
Thể loại: Chiến đấu

Phát triển: Epic Games
Phát hành: Midway

Ngày phát hành: 11/04/2005
ESRB: Mature (M)

lý bởi các kỹ năng cơ bản như offensive, defensive, agility... Trong khi agility giúp các nhân vật chiếm ưu thế trong cuộc so tài tốc độ và những bước nhảy đệm đột phá, thì defensive sẽ tạo thành một màn chắn bao quanh nhân vật để giảm thiểu sát thương hoặc hồi phục HP, ngược lại kĩ năng offensive có thể gây ra trạng thái bất tỉnh nhân sự đối với những người nào chẳng may bị trúng đòn...

Bên cạnh đó việc thay đổi cách chơi của Unreal Championship 2 so với series Unreal trước cũng giúp các fan có dịp tiếp cận và thưởng thức nhiều loại vũ khí cận chiến khá bắt mắt như Nakhti Energy Staff, Nakhti Sword, Cryostaff, Skaarj Staff... bên cạnh kho vũ khí cũ nhưng dược "tút lại" thẩm mĩ hơn như Sniper Rifle, Shock Rifle, Rocket Launcher...

Mặc dù thiết kế chơi mạng nhưng điều này không có nghĩa là UC 2 bỏ rơi mục chơi đơn vốn để giúp các gamer mới vào nghề có thể mài giũa kĩ năng cũng như tìm hiểu các luật chơi cơ bản trước khi cầm quân chinh chiến với bạn bè trên mạng thông qua chế độ Story Mode và Instant Action để thử sức với các bot đồng thời unlock bản đồ và nhân vật bí mật của trò chơi. Theo thông tin ban đầu game sẽ có tổng cộng hơn 40 bản đồ khác nhau cùng với các chế độ chơi Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Nali Shooter, Overdose và Survival, tất nhiên cả 6 chế độ chơi này đều hỗ trợ dịch vụ XBOX Live để các tay chơi có thể tranh tài trên mạng.

Bạn có thể cho rằng tôi hơi chủ quan khi tin tưởng Unreal Championship 2 sẽ thành công như những bậc đàn anh của mình, nhưng với những gì mà Epic Games đã cống hiến cho chúng ta với một trong những series game hành động xuất sắc nhất mọi thời đại thì không có lý do gì lại không tin vào thắng lợi của UC 2.

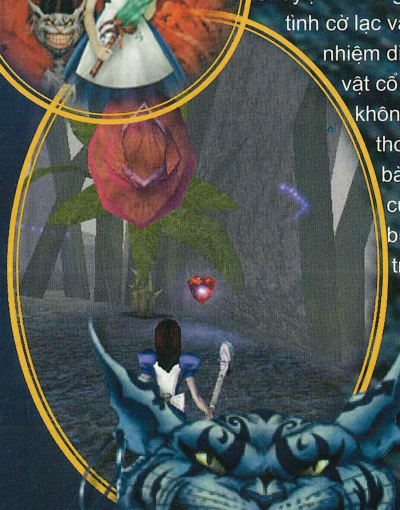
KIỀU OANH

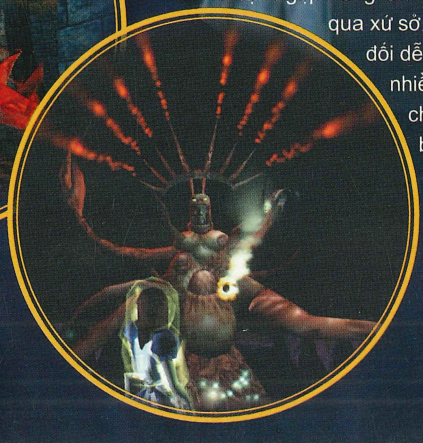
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

American McGee's

Alice, cứu xứ sở thần tiên

Thế giới của trẻ em là thế giới của trí tưởng tượng, của sự bay bổng và nhiều màu sắc gắn liền với những câu truyện cổ tích thần tiên mà chúng được nghe người lớn kể vào mỗi buổi tối. Trong số những truyện cổ, "Alice lạc vào xứ thần tiên" của Lewis Carroll được biết đến nhiều nhất và ai trong chúng ta cũng đã từng xem hay nghe qua. Chuyện kể rằng có một cô bé tên Alice hay mộng mơ tình cờ lạc vào xứ sở thần tiên với bao phép mầu nhiệm diệu kỳ. Cô bé được gặp gỡ những sinh vật cổ tích đáng yêu, đáng ghét nhưng cũng không kém phần kỳ lạ: một chú thỏ trắng thoăn thoắt chạy theo chiếc đồng hồ, một bà hoàng hậu độc đoán trong thế giới của những quân bài tây hay ông sâu bướm béo phị luôn phì phèo ống điếu trong thế giới côn trùng... Mỗi nhân vật là một chuyến phiêu lưu của Alice trong thế giới thần tiên rực rỡ của trẻ thơ. Thế nhưng thật khó mà hình dung được "trí tưởng tượng" của các nhà làm game lại biến hoá phong phú đến nhường nào khi chuyển thể câu chuyện Alice thành một trò chơi kinh dị! Cũng với nhân vật Alice nhưng thay vì gặp gỡ những nhân vật cổ tích thì cô bé phải đối mặt với những con quái vật hung hãn, bọn lính gác xấu xí... đến từ khắp mọi nơi: bầu trời, mặt đất, sông hồ và cả những hang động sâu dưới lòng đất. Bạn còn hoài nghi? Vậy thì chào mừng bạn đến với "thế giới cổ tích dành cho người lớn" của một trong những nhà thiết kế game nổi tiếng - American McGee - đã ít nhiều đóng góp cho hai dòng game lừng danh Quake và Doom.





Lạc trong ác mộng

Thật ra nếu nói American McGee's Alice (AMA) là một chương mới của cuốn sách "Alice lạc vào xứ thần tiên" cũng đúng, mà nói đây là một phiên bản khác thì cũng không sai. Cụ thể, AMA sẽ tiếp nối cuộc phiêu lưu của Alice sau khi trở về từ xứ sở thần tiên. Sau khi tỉnh lại, một tai nạn khủng khiếp đã giáng xuống đầu gia đình Alice. Ngọn lửa oan nghiệt đã thiêu rụi ngôi nhà của Alice và cô bé là người duy nhất còn sống sót sau tai họa. Kể từ đó, Alice gần như đánh mất linh hồn của mình và được đưa vào viện tâm thần để điều trị. Điều mà Alice không ngờ là biến cố này cũng đồng thời làm thay đổi luôn thế giới trong trí tưởng tượng của cô bé một cách sâu sắc; vận mệnh của các nhân vật cổ tích đang bị đe dọa bởi những sinh thú độc ác. Được sự dẫn dắt của hai người bạn là chú mèo có nụ cười nhăn nhở – Cheshire, và chú thỏ trắng ngày đêm vật lộn với chiếc đồng hồ tích tắc, Alice một lần nữa phải quay trở lại thế giới thần tiên, hiện tại đang là vương quốc bóng đêm dưới sự trị vì của nữ hoàng Trái Tim - hiện thân của nỗi sợ hãi, sự ích kỷ trong bản thân Alice - để tìm lại linh hồn cho mình và cứu vãn thế giới diệu kỳ của tuổi thơ.

Cách chơi khá hay

AMA là một trò chơi không khó nhưng cũng không khiến bạn sớm phải nhàm chán: nó kết hợp giữa thể loại hành động thuần túy và vài yếu tố giải đố, tìm đường. Trò chơi không đòi hỏi gì nhiều ở bạn ngoài việc phải kết hợp nhuần nhuyễn giữa kỹ năng chạy, nhảy với sử dụng các loại vũ khí để điều khiển Alice vượt qua các chướng ngại vật, và tiêu diệt những sinh vật cản đường khác. AMA có tất cả 15 màn chơi với bản đồ các màn khá đa dạng, trải dài qua nhiều vùng đất khác nhau của xứ sở thần tiên. Từ nội cảnh như thư viện, trường học đến ngoại cảnh như sông ngòi và những cánh rừng... Mỗi khung cảnh đều được làm nổi bật chủ đề: hang động thì toát lên vẻ âm u lạnh lẽo trong khi những lâu đài thì uy nghi, hiểm ác. Trò chơi không ràng buộc bạn vào một không gian "sáo mòn" như thế giới ngoài đời (bởi vì nếu giống thực thì còn gì gọi là thần tiên nữa?) mà trái lại không gian của game rất sống động bởi bầu trời, cách bài trí đồ vật đều gợi lên cảm giác thu hút vừa hồi hộp mà lại vừa thích thú.

Tùy theo khu vực mà Alice trải qua sẽ xuất hiện nhiều chướng ngại để bạn trổ tài điều khiển của mình. Phần lớn thời gian chơi AMA, bạn phải giúp Alice nhảy qua những vách núi dốc đứng, đu bám trên những sợi dây leo hoặc lặn ngụp trong làn nước trong xanh của dòng sông chảy qua xứ sở thần tiên... Đa số thử thách tương đối dễ chịu, nhưng số khác lại cần rất nhiều thời gian để vượt qua. Đôi lúc chỉ một giây phút khinh suất là bạn có thể khiến Alice mất mạng (ví dụ khi điều khiển Alice nhảy hụt từ

toà nhà này sang toà nhà khác). Sở dĩ tôi nói AMA không khó bởi vì game cho phép lưu bất cứ lúc nào nhờ chế độ Quick Save, Quick Load. Vì thế, đôi khi nếu bạn không thấy an tâm để đi tiếp thì có thể lưu lại để có thể quay lại vị trí cũ ngay lập tức.

Trong suốt toàn bộ hành trình của mình, bạn sẽ bắt gặp khoảng 30 nhân vật vừa chính diện lẫn phản diện, nhưng phần lớn đó là địch thủ mà bạn sẽ đối mặt trong game. Thường thấy nhất là bọn binh sĩ bài Tây trong xứ sở thần tiên, bạn sẽ gặp chúng trong hầu hết các màn, chỉ khác ở chỗ chúng sử dụng vũ khí ngày càng nguy hiểm và điêu luyện hơn. Không riêng gì binh sĩ, bạn cũng không nên xem thường những quái vật khác. Chẳng hạn, trong rừng bạn sẽ gặp phải đội quân kiến biết dùng súng và thương, còn dưới sông bọn cá ăn thịt sẽ lao tới nếu chẳng may bạn chạm chân xuống mặt nước... Tất nhiên, bạn không nhất thiết phải chiến đấu với tất cả, nhất là khi chơi ở chế độ khó. Cấp độ khó càng cao thì tần suất xuất hiện của những lọ "máu" càng ít lại và bạn phải dựa vào kỹ năng cuả mình hơn là vào những bình máu này. Diệt trùm là điều không thể thiếu trong một game hành động, Alice không ngoại lệ. Sau khi chơi khoảng hai hay ba vòng liên tiếp, bạn sẽ chạm trán với những con trùm (có tổng cộng bảy con trùm, kể cả trùm cuối, ở xứ sở thần tiên). Xin được báo trước là cuộc chiến này không hề đơn giản, vì tốc độ ra đòn của chúng khá nhanh và rút của bạn khá nhiều "máu". Để tiêu diệt, điều kiện tiên quyết là bạn phải tìm cho ra yếu huyệt được che giấu khá kỹ của chúng. Và phần này thì tôi đành phải nhường lại cho bạn tự khám phá mà thôi.

Trong chuyến hành trình của mình, Alice sẽ kiếm được bảy loại vũ khí khác nhau, cơ bản nhất là con dao nhỏ và cao cấp nhất là cây gậy phù thủy được lắp ráp từ ba bộ phận khác nhau, những vũ khí còn lại tùy trường hợp sẽ phát huy hiệu quả cụ thể. Chức năng của các loại vũ khí này khá phong phú, mỗi loại có hai cách sử dụng khác nhau được xây dựng dựa theo nút trái và phải chuột. Nút trái là cách dùng căn bản nhất như đâm, quăng thuốc nổ, phóng phi tiêu... Còn chức năng thứ hai phụ thuộc vào chiến thuật của bạn khi đối phó với nhiều đối thủ khác nhau, ví dụ thay vì lựu đạn sẽ phát nổ ngay sau khi bạn ném, nó sẽ thổi một vòng lửa ra xung quanh đốt cháy hết những đối tượng khác rồi mới phát nổ. Bạn cần lưu ý là tác dụng của những vũ khí này không chỉ ảnh hưởng đến đối thủ mà còn cả chính bạn nữa đấy, do đó cần cẩn thận khi dùng! Nhằm giúp bạn dễ thở hơn trong trò chơi, ngoài vũ khí, Alice còn có thêm kỹ năng "biến hình" thông qua ba lọ nước thần dùng để gia tăng ba kỹ năng khác nhau: lọ màu đỏ gia tăng sức mạnh, biến Alice thành một con quỷ; với lọ màu xanh tăng tốc độ chạy, ra đòn được phát huy tối đa, còn lọ màu tím sẽ giúp cô bé trở nên vô hình trong một khoảng thời gian ngắn.

Đồ hoạ và âm thanh đạt yêu cầu

Do được xây dựng dựa trên bộ engine Quake III nổi tiếng, nên AMA mang lại nhiều hiệu quả hình ảnh ấn tượng (tất nhiên chỉ so với những game cùng thời ấy mà thôi). Game sử dụng tông màu tối, nhất là màu đen hoặc xanh đen làm màu sắc chủ đạo nhằm tăng thêm vẻ huyền bí, đáng sợ. Mỗi một vũ khí mà Alice sử dụng đều kèm theo một hiệu ứng thị giác bắt mắt như: bắn ra những quả cầu lửa cháy rực, lúc phát nổ sẽ bung ra nhiều chấm màu li ti rồi tan nhẹ nhẹ vào không khí, dòng sông có hiệu ứng phản chiếu mặt nước và khúc xạ tương đối thực (tuy rằng cách làm sóng nước chuyển tiếp vào bờ thì còn thô và cứng)... Nhìn chung, mô hình của nhân vật chính nói riêng và các nhân vật khác nói chung đều được dựng rất tốt làm nổi bật cá tính của nhân vật thông qua hình dáng và điệu bộ.

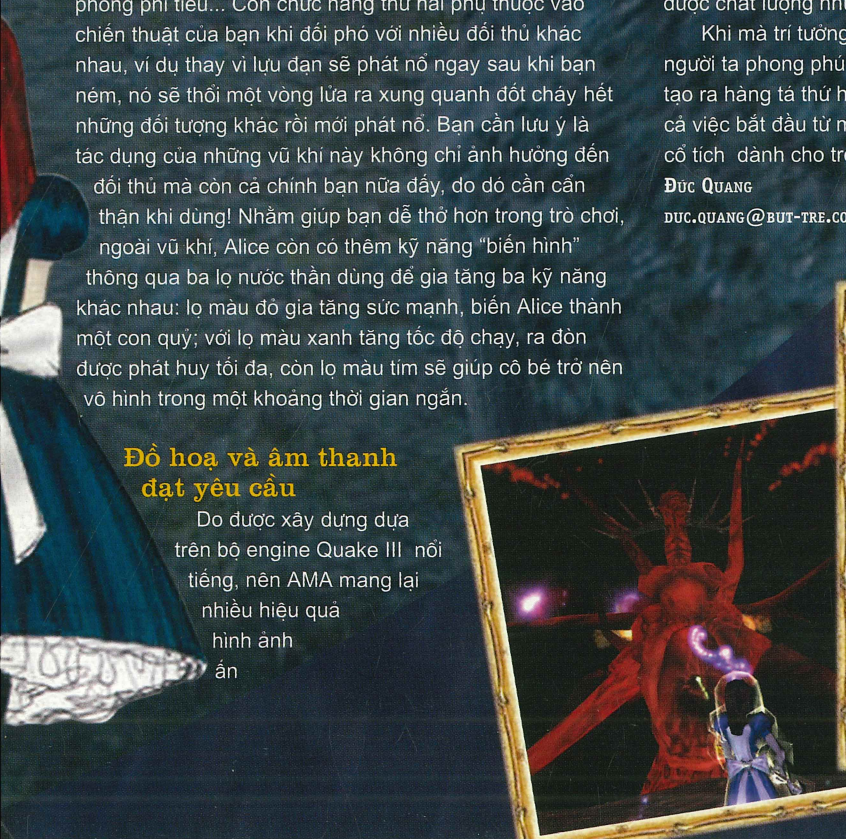
Song song với đồ họa thì phần nhạc nền của game cũng rất tương xứng. Toàn bộ phần nhạc nền của trò chơi được nhà soạn nhạc tài ba Chris Vrenna (đã từng đoạt giải Grammy) đảm nhận nên rất xuất sắc, gợi cho người chơi nhiều cảm xúc. Tiết tấu của chúng chủ yếu tập trung khai thác tâm lý gây sợ cho người chơi, vì AMA là một game kinh dị. Bạn có thể tham khảo thêm chi tiết về nhà soạn nhạc này tại trang web www.tweaker.net.

Một trò đáng chơi

AMA là một trò chơi đơn giản, cho nên nếu bạn kiên nhẫn cộng với một chút khéo léo thì có thể hoàn tất được game trong vòng từ 3 đến 4 ngày (cũng hơi lâu nhỉ). Điều đáng mừng là trò chơi tuy đòi hỏi cấu hình khá nhẹ nhưng vẫn đảm bảo được chất lượng như tôi đã đề cập.

Khi mà trí tưởng tượng của con người ta phong phú, họ có thể sáng tạo ra hàng tá thứ hấp dẫn khác, kể cả việc bắt đầu từ một câu chuyện cổ tích dành cho trẻ em.

Đức Quang
duc.quang@but-tre.com



CheatCode

Age of Wonders 2: The Wizard's Throne

Trong khi chơi bạn hãy sử dụng tổ hợp phím "CTRL + SHIFT + C", sau đó nhập các mã sau:

Mã:	Kết quả
gold	Tăng thêm 1000 vàng
mana	Tăng thêm 1000 mana
spells	Sử dụng phép thuật mà không tốn điểm mana
research	Sử dụng tất cả các phép thuật
win	Thắng trận bạn đang chơi
lose	Thua trận bạn đang chơi
freemove	Tự do di chuyển mà không mất lượt
towns	Hiển thị tất cả các thanh 2 trong bản đồ
explore	Mở màn che phủ bản đồ
fog	Bật màn che phủ bản đồ
instantprod	Xây dựng nhanh các công trình
instantres	Nghiên cứu nhanh các đề mục
ai	Kiểm soát tất cả quân của máy
cityspy	Biết tất cả thông tin của thành đối phương
upgradehero	Nâng cấp Hero mà bạn đang điều khiển
emergehero	Sử dụng phép summon hero.

Axis & Allies

Trong khi chơi bạn hãy nhấn phím Enter và nhập vào một trong những mã sau để kích hoạt cheat:

Mã:	Kết quả
enigma	Gỡ màn che bản đồ

fieldpromotion	Tăng thêm 100 điểm kinh nghiệm
swissbank	Cộng thêm 100 điểm tiền
isurrender	Thua trận ngay lập tức.
veday	Thắng trận mà không cần đánh
rosieriveter	Xây dựng nhanh các công trình.

Cossacks: Back to War

Trong khi chơi bạn hãy nhấn phím Enter để nhập vào một trong những mã sau và nhấn Enter một lần nữa để kích hoạt mã:

Mã:	Kết quả
money	Tăng 50,000 cho mỗi loại tài nguyên
Supervizor	Xem toàn bộ bản đồ
Victory	Thắng ngay lập tức.

Knights of Honor

Trong lúc chơi game bạn hãy nhấn Enter và nhập vào một trong những mã sau:

Mã:	Kết quả
bskinti	100,000 tiền
bsdestroyer	Gây thiệt hại nặng cho các công trình
bsnofog	Loại bỏ lớp màn che bản đồ
bsrai	Giữ nguyên số tiền hiện có
bsnoai	Tắt AI của máy
bsai	Bật AI cho tất cả các quốc gia.

Dungeon Siege

Trong lúc chơi bạn hãy nhấn phím Enter để mở cửa sổ console. Sau đó nhập vào một trong những mã sau, thêm dấu = vào trước mỗi mã để kích hoạt và thêm dấu - để vô hiệu.

Mã:	Kết quả
zool	Tàng hình
drdeath	Tất cả các lv đều đạt 150
shootall	Tự động đánh
sixdemonbag	Tăng 6 lv cho phép summon
loefervision	Mở màn che bản đồ
minjooky	Khiến nhân vật có kích thước nhỏ hơn
maxjooky	Biến nhân vật lớn hơn bình thường
checksinthe-mail	9999999 điểm tiền
potionaholic	Tặng bạn 3 bình máu và mana lớn.

FlatOut

Trong khi chơi, bạn tạo một nhân vật mới lấy tên là "giveall" thì bạn sẽ mở được tất cả khóa trong trò chơi, hoặc lấy tên "givecash" để có được rất nhiều tiền.

Chơi game phải có... "đồ chơi"

Thiết kế cho game bởi hai nhà sản xuất chuyên nghiệp, bàn phím Saitek và chuột Razer mang lại những cảm nhận thật đặc biệt!

SAITEK PC GAMING KEYBOARD

Giá tham khảo: 59,95USD (thị trường Mỹ)
Website: http://www.saitekusa.com/usa/prod/gamerskey.htm

Nhãn hiệu Saitek có thể hơi lạ lẫm với người dùng máy tính thông thường nhưng với game thủ thứ thiệt hoặc người am hiểu phần cứng thì Saitek lại là đồ "hiệu". Saitek là một trong số các nhà sản xuất thiết bị ngoại vi trò chơi điện tử hàng đầu trên thế giới hiện nay vì sản phẩm của họ hội đủ yếu tố, phẩm chất và có thể đáp ứng tốt những yêu cầu khắt khe của game thủ khó tính. Tuy nhiên, người ta chỉ quen nhắc đến các thiết bị điều khiển chuyên dụng như tay điều khiển (gamepad), cần điều khiển (joystick) hay vô lăng (wheel) của Saitek mà ít ai để ý bộ bàn phím PC Gaming Keyboard độc đáo.

Nếu tay điều khiển, cần điều khiển hay vô lăng chỉ hiệu quả với game đua xe, lái máy bay... thì bàn phím và chuột lại có khả năng "bao sân". Do đó, trang bị bàn phím và chuột thật tốt để chơi game là vấn đề game thủ quan tâm hàng đầu. Saitek PC Gaming Keyboard (PCGK) là món "đồ chơi" rất đáng giá.

Về ngoài PCGK không có cái vỏ "độc" như bàn phím Zboard từng giới thiệu trong Thế Giới Game (4/2004, T.30). Thay vào đó, PCGK thiết kế đèn chiếu sáng bên dưới phím, phím bấm êm và bàn phím phụ (command pad) độc đáo, đầy tính game.

Ánh đèn xanh phát bên dưới phím bấm.

PCGK mang lại...

Thứ nhất, nhờ ánh đèn xanh phát bên dưới phím bấm, bạn có cơ hội hoàn tất trò cảm giác mạnh như DOOM 3 trong điều kiện ánh sáng tối (mà các bàn phím thông thường phải "lắc đầu") để đạt đến cảm giác ly kỳ, khó tả! Thứ hai, với bàn phím phụ (được nối trực tiếp với bàn phím chính bằng dây cáp dùng đầu nối RJ-45) có khả năng thực hiện 27 lệnh được lập trình khác nhau (cho phép lập trình cả các tổ hợp phím) thông qua phần mềm điều khiển đi kèm, các nhà cầm quân tài ba của trò Warcraft 3 sẽ nhận thấy ngay sự tiện lợi khi đang "điều quân khiển tướng" của phe Human chống lại các đợt tấn công dồn dập của phe Orc. Theo thử nghiệm và ý kiến tham khảo, mọi người đều thống nhất rằng PCGK gõ nhẹ, nhạy và rất êm! Đặc điểm này khẳng định chất lượng sản phẩm của Saitek.

Như vậy, nếu cộng hết các tính năng và lợi ích mà PCGK mang lại, bộ bàn phím của Saitek có thể nói là lựa chọn hàng đầu dành cho các gamer hiện nay. Tuy nhiên, nếu Saitek thiết kế các phím bấm dạng trong suốt để người sử dụng có thể nhìn rõ các kí tự trong bóng tối và thêm các phím điều khiển đa phương tiện thì sẽ "mười phân vẹn mười".

RAZER DIAMONDBACK PRECISION GAMING MOUSE

Giá tham khảo: 59,99USD (thị trường Mỹ)
Website: http://www.razerzone.com/diamondback.html

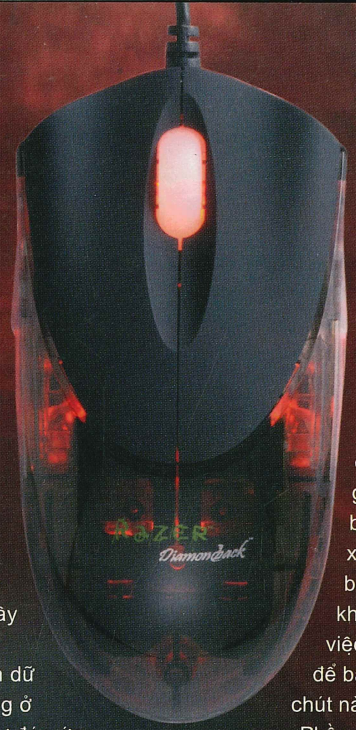
Nếu đã hài lòng với thiết bị "nhấn" (bàn phím) như sản phẩm Saitek PC Gaming Keyboard, bạn hãy tiếp tục tìm kiếm thiết bị trỏ (chuột) hàng hiệu!

Tiêu chí nâng cấp chuột của đa số người dùng hiện nay vẫn là công nghệ quang học (optical). Chuột quang cao cấp chơi game thường phải có chỉ số "sức mạnh" trên 800 DPI. Thế Giới Game số

tháng 4/2004 từng giới thiệu chuột chơi game Sniper Boomslang 2100, biệt danh "bắn tỉa", đạt chỉ số "sức mạnh" đến 2.100 DPI. Dù vậy, mẫu chuột này vẫn bị liệt vào hàng "lão" do sử dụng công nghệ bi lăn "cổ lỗ". Chính vì lẽ đó, hãng Sniper Boomslang 2100 là Razer đã tung ra các mẫu chuột chơi game mới, sử dụng công nghệ quang học có chỉ số "sức mạnh" (DPI) rất cao. Và Razer Diamondback (RD) là mẫu chuột "nóng" nhất hiện nay của hãng vì hội đủ các tiêu chuẩn cần thiết, phù hợp với trò chơi hành động nhanh Counter Strike hay dàn trận như Warcraft 3...

Giống Sniper Boomslang 2100, "trái tim" của RD vẫn mang "dấu ấn" của Karna (công ty hàng đầu hiện nay chuyên về mã hóa tia sáng). Và bên dưới cái mác đó, bộ cảm biến quang học Karna Precision của RD gói ghém các thông số kỹ thuật có chỉ số "sức mạnh" thật đáng nể: hỗ trợ độ phân giải 1.600 dpi (điểm ảnh/inch), tốc độ truyền dữ liệu lên đến 6.500 khung hình/giây qua đường truyền dữ liệu 16 bit (thay vì 8 hoặc 12 bit như chuột quang thông dụng). Khả năng tăng tốc tối đa mà bộ cảm biến quang học trong RD "chịu" được là 15G, tương đương với quá trình tăng tốc từ 0 lên 100 km/h trong... 7 giây.

RD có tất cả 7 nút bấm (tính luôn cả nút cuộn), giao tiếp với máy tính qua cổng USB. Độ dài cáp nối lên đến 2,13 mét với jack cắm được mạ vàng. Tuy nhiên, có thể bạn sẽ thắc mắc tại sao Razer không trang bị công nghệ không dây cho RD. Có vẻ như lời lý giải của hãng nhận được đa số sự đồng tình của các gamer chuyên nghiệp - chuột chơi game phải có... đuôi! Bởi giao tiếp truyền dữ liệu không dây hiện nay vẫn chưa thể so sánh với kiểu truyền dữ liệu có dây truyền thống ở các thời điểm đòi hỏi sự đáp ứng cực nhanh. Vì chỉ cần xảy ra hiện tượng trễ một chút thôi, cũng sẽ ảnh hưởng đáng kể đến khả năng "head shot" của các gamer chuyên nghiệp. Đó cũng là lý do vì sao bạn sẽ thấy RD luôn sáng và luôn trong trạng thái sẵn sàng hoạt động (chế độ Always On).



Razer sản xuất RD với hai "bộ cánh" Magma và Chameleon. Nếu quá trình vận động nhanh mãnh liệt của những dòng thạch núi lửa luôn mang đến cho bạn cảm giác rạo rực trước khi bước vào các trận chiến lớn, phiên bản Magma với thiết kế vỏ hoàn toàn trong suốt sẽ là chọn lựa thích hợp. Còn không, bạn hãy chọn "bộ cánh" đổi màu ở các góc nhìn khác nhau của phiên bản "tắc kè hoa" – Chameleon. Nó có thể giúp bạn cảm thấy hưng phấn hơn sau hàng giờ miệt mài với trò chơi phiêu lưu hay tìm đường đấy!

Hai nút bấm chính (trái và phải chuột) của RD vẫn tuân theo thiết kế mang đậm phong cách đặc trưng của Razer (tương tự BoomSlang 1000): to và dài quá nửa chiều dài chuột; giúp bạn xử lý các thao tác bấm chuột thoải mái và chính xác. Tuy nhiên, hai nút bấm bố trí hai bên thân chuột lại không được đánh giá cao do việc dùng ngón cái và ngón út để bấm không được thuận tiện chút nào!

Phần mềm điều khiển chuột đi kèm hoạt động rất hiệu quả, cho phép bạn lập trình các nút bấm và chỉnh chuột khá thuận tiện.

Và một lần nữa, chúng ta nên nhắc đến tính năng "On the Fly" độc nhất vô nhị của họ nhà chuột Razer. Tính năng này cho phép bạn thay đổi ngay lập tức độ nhạy chuột; cả khi đang chơi game. Với tay bắn tỉa chuyên nghiệp, họ sẽ để độ nhạy thấp khi nhắm bắn vì mục tiêu rất nhỏ nên chỉ cần hơi xê dịch một ly là trật đi một dặm. Khi không may bị địch phát hiện và áp tới, họ sẽ tăng độ nhạy để cận chiến. Tính năng này sẽ cứu mạng cho bạn trong nhiều trường hợp!

LỜI KẾT

Hai sản phẩm chuột và bàn phím mà chúng tôi giới thiệu kỳ này đều là những sản phẩm có chất lượng cao được thiết kế và chế tạo hướng đến giới chơi game chuyên nghiệp. Tính năng và hiệu quả sử dụng mang lại đều rất đáng giá so với số tiền đầu tư ban đầu. Tuy nhiên, bạn chỉ có thể mua được chúng ở thị trường nước ngoài hay nhờ người quen xách tay về giùm. Hi vọng, trong thời gian ngắn sắp tới, giới chơi game trong nước sẽ có cơ hội tiếp cận các sản phẩm có chất lượng cao, hướng đến người dùng và mục đích sử dụng cụ thể như hai sản phẩm Saitek PC Gaming Keyboard và Razer Diamondback Precision Gaming Mouse.

BÚT TRẺ

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI
Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...
ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng
Đào tạo, chuyển giao công nghệ, sửa mainboard, ổ cứng...
Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn. Văn Phòng Hà Nội: 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn; Website: www.pcworld.com.vn.

● Tổng biên tập: Lê Trung Việt ● Phó tổng biên tập: Nguyễn Thu Hồng ● Thư ký tòa soạn: Trần Trung Hải ● Quảng cáo: Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn) ● Phát hành: Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Intel® Desktop Boards

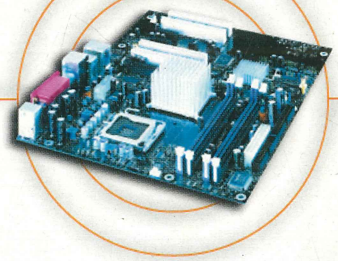
INTEGRITY TO BUILD ON

Intel đưa trò chơi đến Tuyệt đỉnh

HÃY CẢM NHẬN SỰ KHÁC BIỆT!

Với các bo mạch chủ mới của Intel®

D915GAV, D915PGN và D915PBL



Bo mạch chủ Intel®
Sự lựa chọn tốt nhất cho bộ xử lý Intel®

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04.5370570
Telnet	04. 9781418
Vĩnh Xuân	04. 9439121
Sudico	04.7365530

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
Scitec	08. 8330378
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08.9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08.9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212

Huế:

Điện tử Huế - Huetronics	054-846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

intel®

FPT ELEAD® COMPUTER

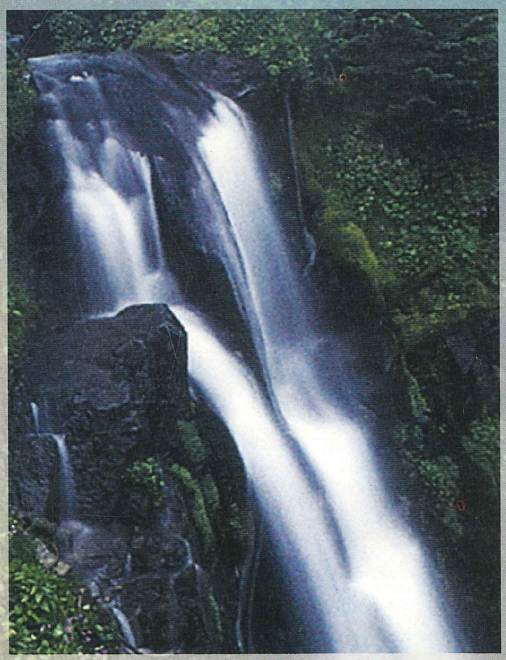
Cùng đi tới thành công

BỀN BỈ, MẠNH MẼ, TIN CẬY

Giá đặc biệt

939$

BAO GỒM VAT



Khuyến mãi Tặng

Flash driver

USB **128** MB

Từ ngày 1/12/2004 -31/1/2005

MÁY CHỦ FPT ELEAD S506 VỚI BỘ VI XỬ LÝ INTEL® PENTIUM® 4 TÍCH HỢP CÔNG NGHỆ HT SẼ GIÚP BẠN QUẢN LÝ VÀ ĐIỀU HÀNH DOANH NGHIỆP HIỆU QUẢ HƠN

Processor Intel® Pentium® 4 Processor 530 with HT Technology (3.0GHz Bus 800MHz 1Mb Cache L2). **Motherboard** Intel® Server Board SE7210TP1 Chipset Intel® E7210 with system bus 800MHz, I/O slots: 3 x 64bit/66MHz, 1 x 32bit/33MHz. **Integrated graphics** controller with 8MB of memory. **Integrated LAN** Intel® Pro 100+ and Intel® Pro 1000 server network connection. **Memory** 512MB DDRAM 400 up to 4GB. **Hard Disk** 1 x SATA 150 - 80GB 7200rpm. **RAID** Intel® SATA level 0,1. **CD-RW** 52*32*52. **Chasiss** for Server. **Keyboard, Mouse** PS/2. **Monitor** ELEAD15" CRT Digital. **OS** Supporting: Microsoft® Windows Server, RedHat Linux.

Giải pháp dành cho Doanh Nghiệp vừa và nhỏ:

Trọn gói SMB: 1 Server S506

4 PC M626 (Intel Pentium 4 Processor 2.26GHz)

1 Notebook N516

Giá 3300USD (chưa bao gồm VAT)

Trụ sở chính

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP. HCM
ĐT: 08.9252 545 Fax: 08 925 3145

89 Láng Hạ Hà Nội.
ĐT: 04.8560 300 Fax: 04.8560 315

Showroom

57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP. HCM
ĐT: 08.9330076 - 9305135 Fax: 08.9330 075

1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04.9426 506 Fax: 04.9426 507

Đại lý

TP HCM: CT TNHH TMDV Nguyễn Trần Tin 9895919 *MTC 8589524 *CT Hợp Nhất 9252367 *CT TNHH A.I.G 9162275 *CT TNHH TMDV TH Gia Việt 9310832 *Nguyễn Hoàng 9203404 *CHMT Trọng Nhân 9633160 *CT TNHH TM TH Phương Nam 9716876 *CT TNHH TMDV Việt Phương 8327801 *Khôi Nguyên 8445785 *Sao Mai 9972269 **Đà Nẵng:** CT I.D.E 825836 *CT Hân Thịnh 652378 *TTMT Điện lực 3 897360 *CT CNTH Phương Tùng 656020 **Quảng Nam:** CT TNHH PTCN TMMT Martin 830888 **Quảng Ngãi:** TTTH M.H.Q 825894 **Quy Nhơn:** DN Bảo Châu 828199 *DNTN Thành Nhân 8200707 *TTTH BĐ Bình Định 818903 *CT Sách TBTH Bình Định 861654 **Phú Yên:** DN Thanh Cường 822376 **Nha Trang:** NT Computer 515989 *VU GIA (EIS) 826200 **Ninh Thuận:** CT Sách TBTH Ninh Thuận 835392 *CT Tú Sơn 822597 **Bình Thuận:** CH Dũng Sỹ 828789 *CT TNHH DVVT TM Việt Ấn 830212 **Daklak:** CT TNHH TH Tây Nguyên 855199 **Dak Nông:** CN CT TNHH Phương Nam 815172 **Gia Lai:** CT Vĩnh Tín 823423 *CT Đức Hùng 830789 *DNTN ALPHA 873873 **Kontum:** CT Vĩnh Tín 863351 *VT Xuân Hải 868899 *Kim Thịnh 862111 **Dalat:** CT Vĩnh Thái 837777 *Lâm Nhật Tân 825821 **Bảo Lộc:** cH Châu Anh 710477 **Vũng Tàu:** CT TNHH Nga Anh 854149 *CHMT&TBVP Vũng Tàu 540424 *VT Toàn Cầu 540099 *HTH Co. 816636 *CT TNHH Lê Mai 542222 **Đồng Nai:** CT Idata 842244 *CT Đồng Nam 821111 **Bình Phước:** CT TNHH TMKT CNTT Quang Minh 885474 *CT Hoàn Mỹ 879622 *CT TNHH Tân Hoàng Gia 881346 **Bình Dương:** CT TNHH TH TMVN V.B.M 836888 **Tây Ninh**: CT TNHH TM Tân Nam 824097 **Long An**: DNTN Anh Việt 835378 *CT TNHH CNTHVT Nam Phòng 891888 **Mỹ Tho:** CT TNHH Incom 883969 *CT TNHH VIệtCom 950161 **Bạc Liêu:** CH TBVP MT Yến Nhi 827073 **Vĩnh Long:** CT Mêkong I 820778 *DNTN Bá Linh 827613 **An Giang:** TBVP Long Xuyên 841096 *CHTH An Giang 859958 *DVTH Trung tâm 6689799 **Trà Vinh:** CT TNHH SXTMDV TH Hoàng Sơn 856770 **Bến Tre:** CT TNHH TM&CN Phương Nam 829606 *CT TNHH Đăng Quang 813181 **Cần Thơ:** DNTN Sao Mai (Stars.com) 833730 **Đồng Tháp:** CT Nhật Minh 853107 **Sóc Trăng:** DNTN Gia Hòa 824067 **Cà Mau:** DNTN Minh Khôi 822200 *CT TNHH Huỳnh An 821278 **Kiên Giang:** DNTN Tây Nam 870845 *CT Tiến Phát 875478 *Nam Phương 869326 *Như Ý 923253

intel inside HT pentium® 4

www.elead.com.vn

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Hyper-Threading Technology requires a computer system with an Intel Pentium 4 processor supporting Hyper-Threading Technology and an HT Technology enabled chipset, BIOS and operating system. Performance will vary depending on the specific hardware and software you use.

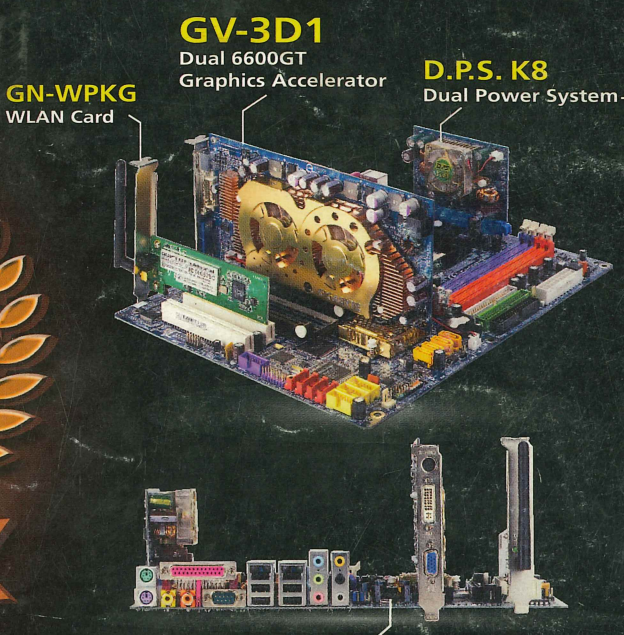
Biểu tượng FPT ELEAD là thương hiệu đã được đăng ký của FPT® Corporation.

Dẫn đầu về hiệu suất

Dual 6600GT GPU Graphics Accelerator + K8NXP-SLI 8 SIGMA Motherboard

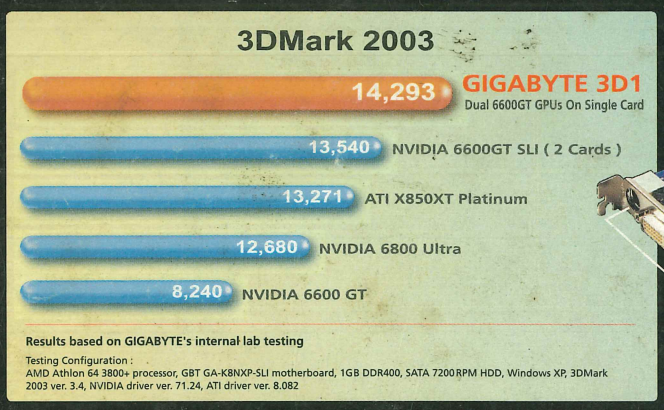
3D1 2005 LIMITED EDITION

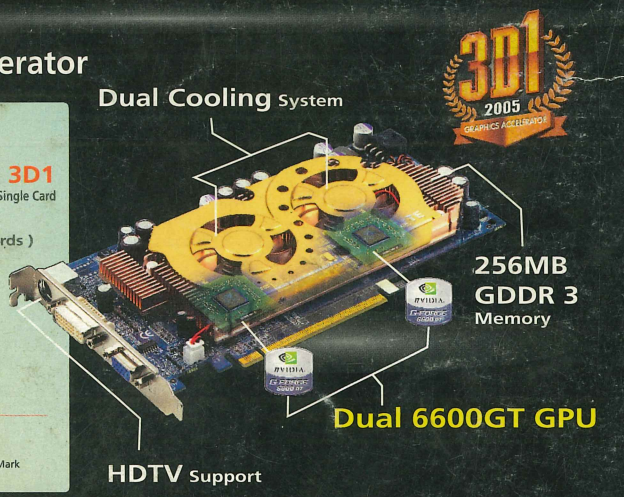
3D1 Graphics Accelerator + K8NXP-SLI Motherboard



GA-K8NXP-SLI
NVIDIA nForce4 SLI Chipset
8 SIGMA Series Motherboard
Supports Socket 939 Athlon64 FX/Athlon64 processor

GV-3D1 Dual 6600GT Graphics Accelerator





Lưu ý: 3D1 chỉ tương thích với bo mạch chủ Gigabyte GA-K8NXP-SLI

GV-3D1, card đồ họa được tích hợp 2 GPU đầu tiên trên thế giới của Gigabyte, kết hợp với bo mạch chủ K8NXP-SLI sẽ tạo nên những hiệu ứng đồ họa chưa từng có!

Specifications and pictures are subject to change without notice.
All brand names and products are registered trademarks of their respective companies.

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

CeBIT HANNOVER 10. - 16.03.2005 See you at Hall23, A22

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw